Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
267
Dicembre '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

# THE GAMES machine

MONDIALE!

## BlizzCon

TGM vola negli States per partecipare all'evento dell'anno!

MASSIVO!

## FINAL FANTASY 14

Un MMORPG con un solido background...

LATO OSCURO!

## STAR WARS

Il Potere della Forza II arriva finalmente nelle nostre mani!

SUPERBO!

## DIABLO

Blizzard si prepara a stupire tutti ancora una volta!
TGM vi racconta come, in esclusiva!

DOSSIER

COLD WAR GAMES - PER ENTRARE ANCORA PIÙ A FONDO NEL MONDO DEI GIOCHI PC!

THE GAMES MACHINE N°267 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 00267
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

# EDITORIALE

## SEMPLICEMENTE GRAZIE

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 69!

Quello appena trascorso è stato un mese decisamente intenso sotto molti punti di vista. Se siete soliti seguirci anche sul web, avrete probabilmente già avuto modo di vedere il nuovo GamesVillage.it, il portale online in cui ci occupiamo della nostra passione principale, i videogiochi.

Quello che vedete voi, sui monitor che campeggiano sulle vostre scrivanie, è però solo la punta di un iceberg rimasto sommerso per sette, lunghi mesi: tanto, infatti, è durata la gestazione di GV, accompagnata da riunioni, confronti, brainstorming e tutte quelle parole che finiscono in "ing" tanto care agli anglofoni. A ogni modo, siamo riusciti ad andare online con il sito che avremmo voluto avere al Day One, e credo sia questa la cosa più importante. Per ottenere il risultato che potete ammirare digitando nel browser www.gamesvillage.it ha ovviamente giocato un ruolo fondamentale il partner tecnologico che abbiamo scelto: Softfobia, "popolata" da persone dimostratesi fantastiche sul campo (specie Luca Porcu, semplicemente sensazionale!), ha dato una grande mano a tradurre le nostre idee in solide linee di codice.
Kudos a loro, di cuore.

Ma in un mese intenso come quello di un pre-lancio, nessun umano sarebbe mai riuscito a plasmare, solitario, il numero che avete tra le mani. È quindi doveroso ringraziare, in questo editoriale, il saggio Ivan "Kikko" Conte, il granitico Mirko "TMB" Marangon, il delirante Raffo, Claudietto Todeschini, il versatile Cinese, il tuttofare Mario Baccigalupi e l'insostituibile Nicolò "Honto" Digiuni, un soggetto talmente atipico da fare il giro, capace però di gettare sempre il cuore oltre l'ostacolo e sopportarmi fino a tarda sera. Ogni giorno, tutti i giorni.

Ora che abbiamo finito con i ringraziamenti, vediamo di condividere un paio di considerazioni che gironzolavano tra le mura redazionali questo mese. Il titolo di copertina è Diablo III, che sarà molto probabilmente il Gioco dell'Anno non appena si affaccerà sul mercato, capitasse anche tra due lustri. Blizzard, ancora una volta, ha dimostrato di essere capace di trasformare in oro tutto quello che tocca. Capitò con i tre Warcraft, con i due Diablo e con i due StarCraft... senza dimenticarsi, ovviamente, del devastante World of Warcraft. Ancora oggi, il MMORPG ambientato ad Azeroth e dintorni pare non avere rivali, specie se si considera che la concorrenza, quando apre il fuoco, spara quasi sempre a salve. Dal confronto sono usciti sconfitti pesi massimi quali Age of Conan e Warhammer Online, e la situazione attuale, almeno fino a quando non vedremo "live" Guild Wars 2, non è molto differente. Penso, per esempio, a Final Fantasy XIV, titolo che attendevo con trepidazione non tanto perché il sottoscritto straveda per chocobo e compagnia cantante, quanto perché avere un serio rivale farebbe bene tanto a WoW quanto alla sua utenza.

Il gioco di Square Enix, come scoprirete tra qualche pagina, ha parzialmente deluso: non è da buttare, anzi è più che piacevole in molti frangenti, ma mancano diverse cose per poterlo considerare completo, come la scelta di estendere di un mese il periodo di gioco incluso nella confezione lascia intendere. Qualcuno ha anche rivisto i fantasmi del lancio di Warhammer Online, che arrivò sui nostri hard disk orribilmente mutilato in diverse delle sue funzioni chiave. Paragonare i due Day One sarebbe tuttavia poco corretto, nonché ingeneroso nei confronti di Square, che ha dimostrato di avere le idee più chiare di quanto non le avesse Mythic al tempo e un'attenzione assoluta nei confronti dei giocatori. E se pensate che gli utenti vengano sempre tenuti in debita considerazione, che sia una cosa scontata, siete fuori strada, come il recente caso di APB dimostra.

È tuttavia inutile nascondervi che questo scenario non possa essere considerato particolarmente esaltante, nemmeno dai fanboy di WoW, tra i quali, per certi versi, mi piace saltuariamente infilarmi: la posizione dominante c'è, non è in discussione e il cataclisma segnerà un altro punto a favore di Blizzard. Ma avere un rivale serio, cattivo e spietato darebbe più pepe alla sfida, più sale alla tenzone, più scelta all'utenza. Gli altri attori, invece, sembrano quasi immobili, persi nel tentativo di entrare in un mercato cercando semplicemente di copiare la formula per la pietra filosofale trovata da Morhaime e soci. Il mercato avrebbe bisogno come il pane di una valida alternativa, di un po' più di coraggio e di un'idea veramente originale, capace di spingere anche la stessa Blizzard a dare di più. Per come si profila la situazione in questo istante, però, di Blizzard ce n'è e ce ne sarà sempre una sola. E di World of Warcraft, purtroppo o per fortuna, a seconda dei vostri gusti, anche.

**BLIZZARD, ANCORA UNA VOLTA, HA DIMOSTRATO DI ESSERE CAPACE DI TRASFORMARE IN ORO TUTTO QUELLO CHE TOCCA**

**Davide "ToSo" Tosini**
**iltoso@sprea.it**

# SOMMARIO

DICEMBRE 267

THE GAMES machine


PAGINA 42
TRINE 2

PAGINA 46
MEN OF WAR VIETNAM

PAGINA 56
NBA 2K11

PAGINA 60
LOST PLANET 2

PAGINA 58
FERRARI VIRTUAL ACADEMY 2010

PAGINA 44
PATRICIAN IV

DIABLO III
PAGINA 28

BLIZZCON 2010
PAGINA 34

# CONTENUTI DI QUESTO MESE

## Rubriche


113 Adso!
114 Backstage
106 Bovabyte
103 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
96 Euforia Paradossa
78 Fragzone
16 GamesVillage.it
6 Gioco Allegato
86 Hardware
111 Raffosentiqua
94 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
92 TecnoTGM
76 TGM After
108 TGM Mail
100 Time Machine - Reloaded
26 TMB's Intro
18 Voci di corridoio

## Dossier


20 Cold War Games


## Preview


34 BlizzCon 2010
28 Diablo III
46 Men of War - Vietnam
44 Patrician IV
42 Trine 2


## Review


67 Alien Breed 2: Assault
58 Ferrari Virtual Academy 2010
48 Final Fantasy XIV
70 Front Mission Evolved
60 Lost Planet 2
56 NBA 2K11
74 Shank
52 Star Wars Il Potere della Forza II
72 Tropico Edizione Collezionista



**DIRETTORE EDITORIALE**
Stefano Spagnolo

**ART DIRECTOR**
Silvia Taietti

**RESPONSABILE DI REDAZIONE**
Davide Tosini iltoso@sprea.it

**REDATTORI**
Mirko Marangoni, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

**IMPAGINAZIONE**
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

**HANNO COLLABORATO**
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it
Roberto Turrini

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

**CDA**
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

**MARKETING E PROMOZIONE:**
Walter Longo

**ABBONAMENTI**
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

**ARRETRATI**
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

**STAMPA**
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

**CARTA**
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

**DISTRIBUTORE**
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 – 20132 – Milano.

**THE GAMES MACHINE**
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Luca Sprea

**COORDINATORE EDITORIALE**
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it



**Copyright Sprea Editori S.p.A.**
**Socio Unico Medi & Son srl**

La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

**Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).**
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
**L'invio di materiale** (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

# GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

**CPU:** Single Core 2.8 GHz (Dual Core) **RAM:** 1 GB (2 GB)
**SCHEDA VIDEO:** GeForce 6600/Radeon X1300 con 128 MB (GeForce GTX 280/Radeon HD 4800 con 256 MB)
**SPAZIO SU HD:** 4 GB **CONNESSIONE:** OBBLIGATORIA/ADSL **SVILUPPATORE:** Criterion Games
**PUBLISHER:** Electronic Arts **MULTIPLAYER:** Sì **LOCALIZZAZIONE:** Completa **SITO:** burnout.ea.com

# BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

**Siete pronti ad affrontare le gare più spericolate mai viste in un videogioco? Benvenuti a Paradise City, dove l'erba è verde e le ragazze sono belle.**

Burnout Paradise è sicuramente uno dei migliori giochi di guida arcade mai apparsi su PC e quindi potete ben immaginare il nostro entusiasmo nell'allegarlo a The Games Machine. Un'intera città (e relativi dintorni) tutta da esplorare, creata dai grafici di Criterion quasi fosse un enorme parco divertimenti a misura di automobilista, uno ovviamente con il piede molto pesante. Per la prima volta nella serie Burnout quindi avremo una totale libertà d'azione, centinaia di km d'asfalto su cui consumarci le ruote, affrontando decine e decine di competizioni di tutti i generi.
Di base inizieremo con una macchina tutt'altro che memorabile ma, se preferiamo il brivido delle due ruote, potremo optare fra un paio di moto tutto sommato decenti. Si tratta di modelli ispirati ad autentici automezzi, ma senza problemi di licenze, il che significa incidenti spettacolari e accartocciamenti di lamiere degni

**Burnout Paradise è sicuramente uno dei migliori giochi di guida arcade mai apparsi su PC**

## CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

di un destruction derby.
Le prime gare serviranno giusto per prendere confidenza con il vostro mezzo: imparerete la dura legge della strada, ma soprattutto i trucchi per far salire il turbo quanto più velocemente possibile. In pratica non dovrete fare altro che guidare violando ogni regola del codice della strada, dall'andare contromano allo sbattere fuori strada i vostri avversari. Questo modus operandi farà schizzare la barra della nitro al massimo, conferendovi una maggiore competitività grazie a una bruciante accelerazione, a discapito però della guidabilità. Questo sottile equilibrio fra performance e affidabilità è la chiave che vi permetterà di diventare i veri campioni di Paradise City.

## NEL DUBBIO TIENI GIÙ

La mappa di Paradise City è decisamente enorme e le sfide vi attendono letteralmente a ogni in-

**In pratica non dovrete fare altro che guidare violando ogni regola del codice della strada**

# INSTALLAZIONE

**ATTENZIONE:** Burnout Paradise richiede una connessione internet attiva per essere autenticato. Se non disponete di alcuna collegamento, l'installazione non potrà completarsi in maniera corretta]
Questa procedura è valida per Windows XP (con Service Pack 2), Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

**1.** Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

**2.** Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi selezionate il file AutoRun.exe per iniziare la procedura d'installazione.

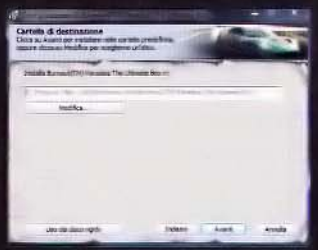
**3.** Si aprirà la finestra di lancio di Burnout Paradise. Da qui è possibile installare il gioco, caricare il file leggimi contenente le ultime informazioni, accedere al sito web ufficiale e al supporto tecnico di Electronic Arts. Per ora cliccate su Installa.

**4.** In questa finestra vi verrà chiesto se volete installare la versione di prova (limitata a 30 minuti di gioco) o quella completa. Ovviamente premete su Avanti per avviare la procedura d'installazione standard.

**5.** A questo punto vi verrà richiesto di inserire il codice di attivazione. Questo si trova sul retro della confezione ed è formato da una combinazione alfanumerica di 20 caratteri, divisi in cinque gruppi. Non importa se li digitate in maiuscolo o minuscolo, l'installer li riconoscerà comunque.

**6.** Se non avete commesso errori di digitazione vi verrà mostrata l'immancabile EULA. Spuntare la casellina di fianco a "Accetto i termini dell'accordo di licenza" e premete su Avanti.

**7.** La finestra in questione vi chiederà in quale cartella preferite installare il gioco. A meno di esigenze particolari, vi consigliamo di lasciare le cose come stanno.




**8.** A questo punto siete pronti per installare Burnout Paradise sul vostro PC. Cliccate su installa e attendete alcuni minuti.

**9.** Finita la procedura vi verrà proposto di installare l'EA Download Manager. Si tratta di un'utility che vi permetterà di accedere agli aggiornamenti di Burnout Paradise. Sfortunatamente abbiamo riscontrato un problema di compatibilità con Windows 7 64 bit, che causa un blocco dell'installer in alcuni particolari configurazioni. Nulla di grave, ma dovrete procedere all'installazione dell'aggiornamento di gioco manualmente, scaricandolo dal seguente url:http://goo.gl/Rjq5. La patch non è obbligatoria, ma senza di essa è impossibile giocare online e abilitare tutte le funzioni relative alla community.

# ELENCO DEI COMANDI

| | |
|---|---|
| Sterzare a sinistra | Freccia sinistra |
| Sterzare a destra | Freccia destra |
| Accelerare | A |
| Frenare | Z |
| Turbo | Shift sinistro |
| Freno a mano | Ctrl sinistro |
| Iniziare Spettacolo | S |
| Piegare in avanti | Freccia su |
| Piegare indietro | Freccia giù |
| Sirena della polizia | P |
| Cambiare visuale | C |
| Guardare indietro | Ctrl destro |
| Visuale a sinistra | Canc |
| Visuale a destra | Pag giù |
| Visuale su | Home |
| Visuale giù | Fine |
| Traccia successiva | TastNum 0 |
| Easy Drive su | TastNum 8 |
| Easy Drive giù | TastNum 2 |
| Easy Drive a sinistra | TastNum 4 |
| Easy Drive a destra | TastNum 6 |
| Aprire/Chiudi menu | Esc |
| Mappa | M |
| Selezionare | Invio |
| Indietro/Annulla | Indietro |
| Schermata precedente | F1 |
| Schermata successiva | F2 |
| Opzione 1 | 1 |
| Opzione 2 | 2 |

crocio: vi basterà arrivare in una zona dove è indicato il manifestarsi di un evento, tener premuto il tasto del freno e quindi schiacciare l'acceleratore, insomma facendo quel che in gergo è definito un burnout. La qual cosa attiverà una delle possibili sfide che il gioco vi mette a disposizione (fate riferimento all'apposito box per saperne di più), ma molte altre competizioni vi attendono online. Il mondo di Burnout Paradise è infatti in costante evoluzione e vi permetterà di confrontare i vostri tempi con quelli di amici e conoscenti, ma anche di sfidarli in tutta una serie di modalità mozzafiato. Se poi non siete ancora soddisfatti, sappiate che esistono tutta una serie di attività collaterali, come i cartelloni stradali da sfondare o le rampe che vi permetteranno di spiccare dei salti pazzeschi, nonché trovate ancora più "eccessive", come parcheggiare fra due macchine dopo uno spettacolare testacoda. Insomma, ci sono così tante cose da fare in Burnout Paradise che potrete tranquillamente disdire ogni impegno da qua a Pasqua.

**La mappa di Paradise City è decisamente enorme e le sfide vi attendono letteralmente a ogni incrocio**

# MILLE MODI PER SPACCARE L'AUTO (E LA MOTO)

The Ultimate Box è un'edizione davvero completa di Burnout Paradise, che comprende numerose espansioni e miglioramenti rispetto al titolo originale uscito su console.
Fra le tante novità presenti troviamo alcune velocissime moto, numerose competizioni online inedite e soprattutto il ciclo giorno/notte. Questo in particolare ha influenza sul traffico (nelle ore notturne meno sostenuto) e, ovviamente, sulla visibilità, ma esistono persino gare unicamente affrontabili dopo il tramonto.
In questo box vedremo di presentarvi, seppur in forma succinta, le competizioni più interessanti affrontabili in Paradise City.

## SCONTRI (SOLO AUTO)

La città è piena di zone segrete, spesso bloccate da cartelli con la dicitura "proprietà privata". Sfondateli per svelare utilissime scorciatoie.

## CARTELLONI (SOLO AUTO)

Paradise City è piena di cartelloni pubblicitari: non mi dite che non vi è mai balzato in mente di passarci attraverso. Certo, è più facile a dirsi che a farsi...

## SUPER SALTI (SOLO AUTO)

Quando vedete una rampa con delle luci blu lampeggianti, indicanti una situazione di pericolo, non fatevi problemi e accelerate. I salti spericolati sono una delle cose più divertenti in assoluto.

## PARCHEGGIO IN SBANDATA (SOLO AUTO)

Una roba da veri stuntman. In pratica dovrete riuscire a parcheggiarvi fra due auto in piena sbandata, utilizzando il freno a mano. Auguri!

## REGOLE DELLA STRADA

Questa competizione è divisa in due parti: alla classica gara a tempo (supportata anche dalle moto, con varianti notturne), in cui occorre affrontare un lungo tratto di strada cercando di ottenere il miglior risultato al cronometro, si affianca una sorta di carambola devastante/mortale. Si tratta della modalità Spettacolo, dove la vostra vettura si trasformerà in un bolide infuocato e distruttivo che farà detonare qualsiasi veicolo con cui entrerà in contatto.

## EVENTI AUTO

Trattasi di una serie di competizioni che partono sempre da un incrocio indicato sulla mappa e rappresentano il fulcro del gioco. Oltretutto ottenere i migliori piazzamenti vi darà accesso a macchine sempre più potenti e affidabili. In queste gare dovrete dare il meglio per battere i vostri avversari in varie specialità, il che potrebbe contemplare lo sbattere fuori strada il maggior numero di avversari, oppure cercare di sopravvivere all'assalto degli altri piloti o, ancora, eseguire combo e acrobazie per accumulare il maggior numero di punti possibile.

## EVENTI MOTO

38 è il numero delle sfide che attendono i centauri più coraggiosi a Paradise City. Non esistono particolari limitazioni (potete affrontarle con qualsiasi tipo di moto), tranne per l'orario. Alcune gare infatti avvengono solo di notte, altre esclusivamente in diurna.

# ONLINE NECESSARIO

A costo di sembrare un po' pedanti, ribadiamo che per giocare a Burnout Paradise occorre una connessione a Internet, almeno per quanto riguarda l'attivazione del prodotto. Inoltre per giocare online e sfruttare tutte le caratteristiche legate alla community (classifiche, confronti dei tempi con gli amici, sfide e via discorrendo) è necessario far sì che l'EA download manager scarichi e installi correttamente l'ultima patch disponibile (la 1.100 per l'esattezza). Come abbiamo segnalato nel box relativo all'installazione del gioco, potrebbero verificarsi delle problematiche fra il suddetto software e alcune versioni di Windows 7. In questo caso dovrete procedere al download dell'aggiornamento collegandovi all'indirizzo ***http://goo.gl/Rjq5*** e quindi installarlo semplicemente lanciandolo come un comune programma. Ricordatevi infine che per accedere ai server di gioco dovrete registrarvi seguendo le semplici istruzioni che vi appariranno su schermo la prima volta che avvierete Burnout Paradise.

**La patch non è obbligatoria, ma senza di essa è impossibile giocare online e abilitare tutte le funzioni relative alla community**

# /TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni

**- Non riesco a connettermi ai server online, non posso registrarmi e cose del genere.**
Prima di tutto verificate di non avere programmi mangia-banda in background (software p2p in primis), poi controllate le impostazioni del vostro firewall, sia software (quello di Windows o di terze parti) sia hardware (router e modem ADSL) e quindi verificate che le seguenti porte siano aperte:
TCP 21840
UPD in uscita 1000, da 9000 a 9999 e da 21840 a 21850
UDP in ingresso 1000 e da 9000 a 9999

**- Esiste una chat testuale?**
No, in Burnout Paradise esiste solo la chat vocale, basta collegare una qualsiasi cuffietta con microfono e il gioco la supporterà senza problemi. Se proprio non dovesse vederla al primo colpo, andate nel menu Giochi, selezionate l'icona del prodotto con il tasto destro del mouse e quindi selezionate Configurazione. Cliccate sul menu a tendina relativo alla voce "Dispositivo di input VoIP" e selezionate il microfono correntemente collegato al PC.

**- È possibile utilizzare una propria playlist musicale?**
Sì, ma non attraverso il gioco stesso. In pratica vi basterà utilizzare il vostro player musicale preferito, dato che Burnout Paradise supporta tranquillamente il multitasking. Ricordatevi però di disabilitare la colonna sonora ufficiale, altrimenti rischiate una cacofonia decisamente poco piacevole.

**- Questo gioco è bellissimo, ma come diavolo si fa a uscire?**
Probabilmente una delle cose meno intuitive mai viste, ma tant'è. Bisogna premere ESC e spostarsi nei menu con F1/F2 fino a trovarsi nella sezione "Sotto il Cofano". Scorrete l'elenco fino in fondo e finalmente potrete tornare al vostro bel desktop di Windows.

**- Ho un joypad di marca pincopallo e, guarda un po', non riesco proprio a usarlo per giocare.**
Di base Burnout Paradise è sufficientemente intelligente da supportare qualsiasi periferica (volanti compresi) compatibile con le librerie DirectInput e XInput. Se però proprio non c'è verso, provate ad andare nel menu delle opzioni (Sotto il Cofano) e selezionate Opzioni Comandi, quindi nella scherma successiva assegnate ogni singolo comando al controller in vostro possesso.

**- Come faccio a configurare la mia webcam per farla funzionare correttamente con Burnout Paradise?**
Se proprio non dovesse funzionare in automatico, andate nel menu giochi di Windows, cliccate sull'icona di Burnout Paradise con il tasto destro del mouse e selezionate Configurazione. Nella finestra successiva cliccate sul menu a tendina relativo alla voce "Webcam" e quindi verificate che la vostra videocamera sia identificata correttamente.
Se poi volete cambiare la vostra foto nella patente, premete ESC in qualsiasi momento, andate nella sezione Dettagli Pilota, pigiate su 2 et voilà! Ecco immortalate le vostre fattezze.

**- Ho sentito che posso usare fino a tre monitor per giocare.**
È proprio vero, ma ci sono delle limitazioni. In pratica Burnout Paradise supporta delle risoluzioni decisamente estreme, soprattutto a livello panoramico, quindi occorre andare nel pannello di controllo della propria scheda video Nvidia (le Radeon non sono supportate in questa modalità) e attivare l'opzione per estendere il desktop a due schermi, raddoppiando in sostanza la risoluzione orizzontale. Mettiamo che avete due monitor che normalmente vanno a 1680x1050, ecco, dovrete fare in modo che la risoluzione finale sia 3360x1050. Se invece di monitor ne avete ben tre dovrete necessariamente fare affidamento sul un dispositivo esterno come il Dualhead2Go o il Triplehead2Go di Matrox. Questo hardware ha anche il vantaggio di funzionare con le soluzioni ATI/AMD.

# SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

***Anche questo mese ci ritroviamo con un Silver DVD bello carico di versioni dimostrative tutte da provare. Cosa state aspettando? Correte a infilarlo nel lettore e date inizio alle danze! No, ehi, toglietelo dallo stereo...***

## AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

**aiutocd@sprea.it**

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

# ARCANIA: GOTHIC 4

**Genere:** RPG
**Sito:** www.arcania-game.com

Il demo di ArcaniA: Gothic 4 è interessante per molteplici motivi. Prima di tutto è il demo di un gioco piuttosto atteso, molto bello a vedersi e con solide basi offerte dai capitoli precedenti; si tratta di una versione dimostrativa da quasi 2 GB e ha una durata più che onesta. È inoltre illuminante anche sotto il profilo delle performance: visto che stiamo parlando di un gioco "pesantuccio", vi tornerà utile per capire se gira sul vostro personal computer e in che modo.
ArcaniA: Gothic 4 è un gioco di ruolo con tutti i crismi: possiede la progressione di livello, armi e oggetti con varie caratteristiche, missioni da portare a termine e via discorrendo. È, insomma, una produzione di stampo classico che però riesce, grazie a un'interfaccia e a comandi molto semplici e intuitivi, a risultare gestibile anche per chi non si è mai avvicinato al genere. Per esempio nella descrizione delle missioni viene spigato piuttosto nel dettaglio cosa bisogna fare e dove farlo; come se non bastasse, nella minimappa viene indicata la direzione da seguire e addirittura il punto esatto dove recarsi. All'inizio, inoltre, i nemici saranno particolarmente scarsi. Infine, chi non mastica l'inglese sarà contento di sapere che il gioco è interamente tradotto in Italiano, sia per la parte audio, sia per quella scritta.

# WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

**Genere:** Guida **Sito:** www.wrcthegame.com/IT-it/

WRC: FIA World Rally Championship ha mancato per un pelo il Silver DVD del mese scorso, ma non ce lo siamo certo dimenticati. Eccovelo in tutto il suo splendore! Visto che è già stato recensito su TGM, in questo box ci limiteremo a parlare di quello che offre la demo: le opzioni disponibili sono tutte visibili ma, ovviamente, in gran parte inaccessibili. In questa versione dimostrativa potrete disputare una gara veloce senza alcuna limitazione di tempo; i tracciati messi a disposizione sono 2, Giordania (uno dei più belli a vedersi, secondo me) e Finlandia... si tratta di una scelta intelligente, che darà modo ai provetti piloti di cimentarsi sia su sterrato sia su manto nevoso. I due tracciati scelti, inoltre, sono particolarmente ben fatti e ricchi di tratti che esaltano le doti pilotistiche dei giocatori più navigati. Le vetture a disposizione appartengono alla classe WRC e in particolare si tratta della Citroën C4 e della Ford Focus RS WRC 09, in poche parole sono stati scelti veicoli altamente performanti in grado di far apprezzare fin da subito la cura riservata al modello di guida.

# LIONHEART: KING'S CRUSADE

**Genere:** Strategico **Sito:** www.lionheartthegame.com

Siccome vogliamo far contenti gli amanti di ogni genere, non poteva certo mancare in questa selezione un gioco di strategia. Ambientato nel periodo della Terza Crociata (tra il 1189 e il 1192), Lionheart: King's Crusade è un prodotto molto solido e piuttosto bello a vedersi. Il sistema di controllo, le strategie richieste e la gestione delle unità ne fanno un prodotto destinato ai veri appassionati del genere, a coloro che amano pianificare le battaglie con grande attenzione sia prima dello scontro sia durante. Questo non vuol dire che un neofita non si possa avvicinare al gioco targato Paradox Interactive, anzi, il tutorial permetterà a chiunque di apprenderne facilmente i fondamenti.
Il demo che vi sottoponiamo presenta, oltre al citato tutorial (che racconta gli accadimenti della battaglia di Cipro), la prima campagna e l'inizio della seconda.

## TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Amnesia: The Dark Descent
Assassins Creed: Brotherhood
BioShock Infinite
Cities XL 2011
Crash Time 4
CrimeCraft BleedOut
Divinity II - The Dragon Knight Saga
F.3.A.R.
Final Fantasy XIV
Left 4 Dead: The Sacrifice
Men of War: Vietnam
Nail'd
Star Wars: Il Potere della Forza II
Test Drive Unlimited 2
Trapped Dead
Trine 2

# SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

**Genere:** Sportivo **Sito:** www.summerchallenge-game.com

L'inverno è ormai alle porte, quindi quale miglior periodo per far uscire un gioco sulle discipline olimpiche estive? In realtà il mistero è facilmente svelato, perché il gioco è effettivamente uscito in piena estate, ma solo recentemente il demo ha trovato la via della distribuzione digitale. Summer Challenge - Athletics Tournament 2010 è un gioco sportivo multievento dall'aspetto molto gradevole, probabilmente uno dei titoli del genere più belli a vedersi in circolazione. Giocando da soli o in compagnia avrete il compito di salire sul podio (possibilmente sul gradino più alto) partecipando a ben 20 discipline, come i tuffi dal trampolino, corse su varie distanze, nuoto, tiro con l'arco, lancio del peso, scherma e via così. In base alla tipologia di gara verrà richiesta precisione tramite il cursore (come il tiro con l'arco – presente nel demo) o destrezza coi tasti direzionali e W, A (come per i salti sul trampolino elastico). Nel demo sono appunto presenti le due discipline sopra menzionate e potrete decidere se giocare da soli o in compagnia senza alcuna limitazione di tempo.

# THE ISLAND: CASTAWAY

**Genere:** Action Adventure **Sito:** www.awem.com

Una nave con a bordo dei turisti finisce nel bel mezzo di una terribile tempesta. Ovviamente il natante va in malora e alcuni superstiti si ritrovano sparpagliati per un piccolo arcipelago di isole; voi vestirete i panni di un intrepido naufrago chiamato Tom Hallison, che cercherà di rendersi utile dando una mano ai suoi compagni di sventura, portando a termine dei piccoli compiti (che poi potrebbero benissimo chiamarsi "quest") ed esplorando l'arcipelago. Oltre a questo dovrete cercare di sopravvivere raccogliendo frutta, imparando a pescare, a cucinare e a cacciare... insomma The Island: Castaway è un gioco molto simpatico, ben fatto e dall'aspetto grafico piuttosto carino. Certo, è evidentemente ideato per un pubblico di giocatori occasionali, ma nel corso della demo (che ha la durata di un'ora), avrete sicuramente modo di apprezzarne la giocabilità e la facilità di approccio. Devo ammettere che quando sono scaduti i 60 minuti concessi, ci sono rimasto male.

# BLADE KITTEN

**Genere:** Platform **Sito:** www.bladekitten.com

Questo interessante platform game si ispira a un fumetto concepito e sviluppato su web. Blade Kitten narra le gesta di una insolita cacciatrice di taglie (metà donna e metà gatto) chiamata Kit Ballard, alle prese con furfanti di varia forma e natura. Nel gioco dovrete vedervela con una vostra collega, una signorina dalla chioma dorata chiamata Justice Kreel, colpevole di aver mandato in malora l'astronave di Kit. Come detto, Blade Kitten è un platform a scorrimento multidirezionale (di quelli che andavano tanto di moda al tempo dell'Amiga e delle console a 16 bit) molto colorato e dallo stile inconfondibile; non a caso il gioco risulta estremamente fedele al fumetto, sia come ambientazioni sia come caratterizzazione dei personaggi. La nostra allegra protagonista può saltare, correre, arrampicarsi in pieno stile Strider e usare la spada in molteplici modi. Fortunatamente tutte le azioni eseguibili vengono spiegate nel dettaglio nei primi istanti di gioco, quindi non correrete il pericolo di bloccarvi da qualche parte perché non sapete come agire. Il demo non dura tantissimo, ma abbastanza per farvi divertire per un po' e apprezzare il lavoro fatto da Krome Studios.

# AYLA

**Genere:** Platform-Puzzle **Sito:** www.indiedb.com

Ho trovato molto interessante Ayla; appartenente a un genere sempre più di moda, cioè il platform-puzzle con visuale laterale, questo gioco vi mette nei panni di una ragazza un po' scosciata in possesso di un oggetto dotato di un grande potere: può infatti invertire la spinta gravitazionale. Grazie a questo manufatto, la protagonista è in grado di muoversi a piacimento sullo schermo, come se si trovasse a gravità zero, e di trasportare contemporaneamente oggetti senza nemmeno toccarli. I livelli sono dunque studiati per mettere a frutto le potenzialità dell'oggetto in possesso di Ayla, e propongono continui puzzle e rompicapi.

# SANCTUM

**Genere:** Tower Defence in prima persona **Sito:** sanctumgame.blogspot.com

Sanctum è nato come "semplice" mod per Unreal Tournament 3, dopo che il developer kit è stato reso disponibile per tutti. A differenza però di produzioni simili, si è sviluppato a tal punto da diventare un titolo completamente indipendente e piuttosto interessante. Sanctum è un tower defence game in prima persona, cosa che gli conferisce uno stile davvero inimitabile.
Nei panni di una indomita eroina di nome Skye dovrete impedire l'accesso al vostro avamposto da parte dei soliti alieni conquistatori; ovviamente non potrete fermarli falciandoli con qualche arma avveniristica, ma usando il crapino e la coordinazione occhio-mano. Il gioco mette a nostra disposizioni tutti gli strumenti necessari a fermare l'avanzata degli alieni, ma la componente sparatutto subentra solo nel caso in cui le nostre difese non si siano rivelate del tutto efficaci. Dotato di una fisica molto accurata e di uno stile grafico futuristico e colorato, Sanctum riesce a coinvolgere fin da subito, garantendo ore di grande divertimento. Per quanto concerne il demo, avrete a che fare con qualche ondata di schifosi esseri, dai quali dovrete difendervi utilizzando due allegre armi (non manca fortunatamente un cattivissimo fucile da cecchino). Vi anticipo subito che all'inizio potrete cavarvela semplicemente usando il fucile, facendo fuori gli alieni da grande distanza, ma già con l'arrivo della seconda tranche di nemici dovrete ingegnarvi a posizionare qualche difesa, poiché arriveranno in gran numero e molto velocemente.

# FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

**Un giga e mezzo può bastare?**

*Pensate che le unità di Supreme Commander 2 non siano sufficienti? Allora installate istantaneamente lo Unit Cap mod!*

## Contenuti FRAGZONE DVD

- THRAWN'S REVENGE MOD PER STAR WARS: EMPIRE AT WAR
- MEN OF VALOR BATTLE PACK
- DIRT 2 AI TIMES MOD
- SUPREME COMMANDER 2 UNIT CAP MOD
- DRAGON RISING OVERHAUL MOD
- DARTHMOD MOD PER EMPIRE TOTAL WAR
- ONE 4 NINE MOD PER LEFT FOR DEAD
- FLATOUT FOV3 MOD
- PERFECT DOOM 3 MOD

In riferimento alla domanda di apertura, la risposta è "sicuramente sì, cari ragazzi", visto che in questo numero la qualità dei mod inclusi è sicuramente molto elevata. Merito del periodo decisamente ludico, con i modder che hanno finalmente affinato quanto imparato smanettando sui migliori giochi del 2009. E i risultati si vedono grazie a un monumentale Overhaul Mod per Operation Flashpoint: Dragon Rising, meritatamente promosso a pacchetto del mese e di cui trovate la recensione completa tra le pagine della FragZone. Assolutamente stupenda è anche la campagna completa per Left 4 Dead, che installerete con il One 4 Nine mod, capace di proporre cinque nuove mappe piene di zombie nel deserto del Nevada. Bellissima è anche l'ultima versione del Darthmod per Empire: Total War, che cambia radicalmente il gameplay del capolavoro Creative Assembly sul fronte della mappa tattica e delle battaglie di terra e di mare. L'unico FPS classico di dicembre è invece DooM 3, per il quale proponiamo il Perfect DooM Mod: un cambiamento radicale degli effetti di armi, bonus e comportamento dei nemici, che merita una reinstallazione del controverso sparatutto id Software. Recensita il mese scorso ma slittata a dicembre per motivi di spazio, Thrawn's Revenge è una modification che altera in profondità i contenuti di Empire at War per permettervi di prendere parte alle battaglie imperiali che precedettero l'ascesa dell'Impero come sono state visualizzate da George Lucas in Episodio II. Nuove fazioni, effetti e mappe per lo skirmish completano l'offerta di un mod tra i migliori mai realizzati per questo gioco. Anche il Men of Valor Battle Pack manderà a male tutti gli appassionati di Seconda Guerra Mondiale con scenari perfettamente riprodotti di alcune famosissime battaglie del noto conflitto. I mod per gli strategici di pregio non si fermano qui: proseguendo il successo del suo predecessore, ecco l'Unit Cap mod per Supreme Commander 2, che permette di modificare a piacimento il numero delle unità producibili in partite single e multiplayer. In chiusura, come al solito, ecco le modification per i giochi di guida: i prescelti di questo mese sono l'ottimo DiRT 2 di Codemasters e il vetusto ma ancora solido FlatOut. Nel primo caso l'AI Times mod permette di modificare il livello di difficoltà alterando i tempi delle vetture avversarie in tutti gli stage del gioco, per adattarle meglio alle proprie abilità di guida. Nel secondo si tratta di un mega aggiornamento che introduce nuove piste, telecamere e bonus da utilizzare in single e multiplayer. Provateli!

*Ancora alieni dietro alle nicchie? Gli autori del Perfect Mod per DooM 3 la pensano diversamente.*

*Flatout: sei anni e non sentirli anche grazie a splendidi mod come il FOV3.*

Pagina mancante

# GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

***Arriva l'autunno, cadono le foglie, e mentre la natura si prepara ad andare in letargo rinasce il sito di GamesVillage.it! Nuovo di pacca!***

Internet, si sa, corre veloce, e i siti devono stare al passo per non rischiare di rimanere indietro. Anche per il "vecchio" per GamesVillage, a cui pure ci eravamo affezionati, è arrivato il momento di una bella rinfrescata, un rinnovamento completo. Dallo scorso 4 novembre, come vi sarete sicuramente accorti collegandovi all'indirizzo www.gamesvillage.it, o se avete ricevuto la nostra newsletter, GV ha cambiato faccia, grafica, sostanza, si è arricchito di nuovi contenuti e di tanti altri si arricchirà nelle settimane e nei mesi a venire.

Non ci siamo limitati a un ritocco cosmetico, a una "patch" o una nuova skin grafica: l'intero sito è stato rifatto da capo, sia quel che vedete voi sul monitor sia per ciò che vediamo noi "dietro le quinte". Per chi ci legge tutti i giorni le cose non cambiano comunque in maniera radicale: abbiamo voluto mantenere e migliorare la facilità di accesso a tutti i contenuti, la possibilità di passare con un semplice clic del mouse da una sezione all'altra, dalla piattaforma PC a quella iPad, di filtrare i contenuti in maniera intuitiva ed efficace. Ci sembra di esserci riusciti, e anche se qualcosa va sicuramente sistemato, limato e corretto, il risultato ci soddisfa, e speriamo soddisfi anche voi.

▲ *Le news, come ogni altra sezione del sito, possono essere sfogliate anche per singola piattaforma, rendendo più agevole reperire le informazioni che state cercando.*

Migliora la leggibilità degli articoli, la fruizione dei contenuti, la visualizzazione delle gallerie di immagini, di filmati, che ora saranno ospitati direttamente nel nostro mediacenter e potranno essere visti sia in bassa sia in alta risoluzione (a patto che questo formato ci venga messo a disposizione da chi il filmato lo diffonde, si intende!). Ancora, la struttura a blocchi funzionali della home page del sito è dinamica: questo ci consente di avere una maggiore flessibilità nella gestione dei contenuti da presentare in "apertura", di sperimentare cose nuove, di proporvi contenuti in forme insolite e poco scontate. Aspettatevi da un giorno all'altro cambiamenti e novità, perché ci piace sperimentare e sorprendervi sempre!

▲ *Finalmente anche GV avrà un player multimediale integrato. Non voglio spoilerare troppo ciò a cui stiamo lavorando, ma sappiate che non ci troverete solo trailer...*

Una delle principali novità di "GamesVillage 2.0" è la presenza delle Schede Gioco, richiamabili in ogni articolo da una linguetta posta sopra il titolo, al cui interno trovate la foto della copertina del gioco, le informazioni essenziali, gli eventuali voti espressi in sede di recensione (anche il vostro), e un archivio che contiene, suddivisi per sezioni, tutti gli articoli che trattano quel titolo.

Noterete, perché siete puntigliosi e pignoli come pochi altri navigatori, che il menu di navigazione principale non è ancora completo al 100%: mancano alcune delle voci del vecchio GamesVillage, che aggiungeremo gradualmente nelle prossime settimane. Non vi vogliamo farvi mancare nulla, e nulla vi mancherà!

▲ *Ecco a voi, in tutto il suo splendore, la nuova home page di GamesVillage.it! Vi piace? A noi sì!*

▲ *Non siamo degli illusi: ogni sito appena nato soffre di problemi di gioventù che andremo a correggere nelle prossime settimane. E non siamo neanche infallibili: se trovate qualcosa che non va, segnalatecelo immediatamente!*

# GIOCO FEDELTÀ

## WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Il cataclisma che milioni di giocatori attendevano impazientemente è finalmente arrivato. Il mondo di World of Warcraft con questa nuova espansione cambia completamente faccia: zone che fino a Wrath od the Lich King risultavano desertiche e inospitali ora sono rigogliose e fertili, alcune città sono invase dalle acque, altre se ne sono formate... World Of Warcraft: Cataclysm mantiene le promesse e offre un mondo radicalmente diverso da come lo conoscevamo.
*Blizzard*

## NBA 2K11

Il basket targato 2K è sempre stato di ottima fattura, ma questa volta si è superato, diventando il miglior episodio della serie. Testimonial della versione 2011 è Michael Jordan: la presenza del mito del basket non è solo formale, perché nel gioco è stata implementata una intera modalità nella quale potrete rivivere i momenti salienti della carriera del grande "Airness". Se siete amanti di basket e cercate il miglior gioco disponibile su piazza, NBA 2K11 fa al caso vostro.
*2K Sports*

## FALLOUT: NEW VEGAS

Dopo il grande successo ottenuto da Fallout 3, è finalmente uscito lo spin-off che vi porterà tra le strade desolate di una Las Vegas post-apocalittica. Una storia ottimamente narrata vi costringerà a esplorare le zone limitrofe della (ex) città del vizio fino ad addentrarvi nella mitica strip e negli inquietanti quartieri di New Vegas. Tutto questo fa di Fallout: New Vegas un acquisto vivamente consigliato per gli amanti del genere.
*Bethesda*

Per quel che riguarda le piattaforme, si amplia il ventaglio di contenuti presenti sul sito: accanto a quelle "tradizionali" che ci hanno accompagnato fino a oggi (PC, Xbox 360, PS3, Wii, Nintendo DS e PSP) troviamo infatti iPad, iPhone, Xbox LIVE, PSN e film, più tutte quelle che ancora non ci sono, ma che debutteranno nei prossimi mesi, a cominciare da 3DS e PSP2.

▲ *Non poteva mancare la sezione download, con le segnalazioni dei demo più sfiziosi per chi cerca divertimento a costo zero!*

Da ultimo, ma solo perché lo spazio questo mese è particolarmente tiranno, e "raccontare" un sito su carta è comunque un ossimoro di per sé, voglio chiudere con una delle componenti più importanti del nuovo GamesVillage.it, di cui ci avete sempre – giustamente – fatto notare l'assenza sul sito di prima, ossia l'interazione e integrazione con il forum. I due saranno finalmente una cosa sola: i nuovi utenti che si registrano sul sito avranno un account abilitato anche per il forum di GV; chi già oggi invece possiede un account, si troverà già utente di GV2.0. I commenti agli articoli, alle recensioni, ai filmati, ai download, verranno pubblicati contemporaneamente sia sul sito sia sul forum, senza soluzione di continuità, a tutto vantaggio della costruzione e del consolidamento della community, che è sempre stata l'anima portante dei nostri siti. A dirla tutta, abbiamo in serbo qualche sorpresa anche su questo fronte, ma non voglio certo anticiparvi troppo...

Piccola nota: l'integrazione forum/sito vale solo per il forum di GamesVillage. Quello di TGM Online fa storia a sé da un po' di tempo a questa parte, e fortunatamente continua a farla. La storia, dico.

Per questo mese è tutto, ci si becca online! Sul nuovo GamesVillage, mi raccomando!

**QRCODE**

Vola subito sul nuovo sito di GamesVillage.it. Scopri come fare a pagina 69

# MEDAL OF HONOR E HIS TI REGALANO UNA SCHEDA GRAFICA!

TGM, in collaborazione con Electronic Arts e HIS, indice un contest davvero strepitoso! Per festeggiare l'uscita e il successo di Medal of Honor, vi diamo l'opportunità di accaparrarvi 3 favolose schede video HIS. In particolare si tratta della HIS Radeon HD5770 IceQ TURBO EyeFinity, una scheda grafica molto performante dotata di ben 1GB ddr5 di memoria.

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Quello che vi chiediamo di fare è molto semplice: in Medal of Honor affronterete le missioni assieme a degli impavidi compagni. Ogni gruppo che si rispetti, però, deve possedere un nome, un titolo che faccia subito capire la sua indole. Per esempio se fosse un gruppo di scansafatiche potrebbe chiamarsi "I pelandroni", o se fosse un gruppo di impavidi potrebbe chiamarsi "Ci facciamo in quattro e ti rompiamo in otto" ... insomma vi chiediamo di essere originali e, se possibile, spiritosi. In bocca al lupo!

HIS
*Faster, Cooler, Quieter!*

Una giuria presieduta dalla redazione sceglierà le tre risposte più meritevoli. Non è concesso l'invio di più risposte, qualora questo accada sarà presa in considerazione solo la prima pervenuta. Il contest dura fino al 15 Dicembre. Inviate il vostro capolavoro all'indirizzo contest.tgm@sprea.it entro e non oltre la data richiesta

(trovate l'informativa sulla privacy all'indirizzo www.tgmonline.it/informativa)

# VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

## UN NUOVO MMORPG FANTASY DA 1C COMPANY

Il publisher russo 1C Company e Katauri Interactive, la software house che ha sviluppato la bellissima serie King's Bounty, stanno lavorando a un nuovo gioco, intitolato Royal Quest (royalquest.com), destinato a uscire non prima dell'inizio 2012. Si tratta di un MMORPG fantasy, ambientato nel mondo di Aura, pieno zeppo di magie, tecnologia e alchimia. Indovinate un po': Aura è messa male per via di alcuni alchimisti che vorrebbero distruggere tutte le scorte esistenti di Elenium, un minerale dalle capacità uniche e senza il quale i malvagi avrebbero campo sgombro per la conquista del mondo. Il Re ha deciso di cercare eroi senza macchia e senza paura in grado di fermare questa minaccia, promettendo in cambio castelli, ricchezze e pulzell... ehm, no, quelle non ci risultano. Se le fazioni che si daranno battaglia nelle lande di Royal Quest appaiono ben definite, rimangono più vaghi gli aspetti legati al gameplay in senso stretto: tutto quel che possiamo dire al momento è che i castelli conquistati saranno fonte pressoché inesauribile di "loot", che i mostri potranno "droppare" carte in grado di migliorare gli oggetti, e che non mancheranno gli ormai – ehm – immancabili pet da addomesticare e sfruttare, sia in combattimento che nelle fasi di esplorazione.

## GIOCHI AMATORIALI CRESCONO

Mentre aspettiamo (inutilmente, secondo me) l'arrivo di Black Mesa, il rifacimento del primo Half-Life con il motore Source di HL2, vediamo di mettere le mani, o almeno gli occhi, su un altro paio di progetti amatoriali di un certo spessore. Il primo si intitola Sonic Fan Remix, è sviluppato da una coppia di folli appassionati del porcospino di SEGA, ed è una versione freeware del popolare platform che ripropone dinamiche, struttura e livelli presi "di peso" da alcuni dei titoli più amati della serie; inoltre non mancano alcune aggiunte inedite realizzate ex-novo dai programmatori. Al momento è disponibile una versione dimostrativa del gioco, con tre livelli (due "remake" e uno nuovo di pacca), da scaricare all'indirizzo sonicfanremix.com. Il progetto, totalmente amatoriale, non è mai stato autorizzato da SEGA, che potrebbe decidere di intimarne la chiusura da un giorno all'altro. Speriamo che non vada così... Ha ricevuto invece la "benedizione" da parte di Gearbox il progetto Duke Nukem: Next-Gen, remake di DN3D realizzato con l'Unreal Engine: la software house americana, che sta lavorando a Duke Nukem Forever, ha promesso di non mettere i bastoni tra le ruote al team di appassionati impegnati nel progetto, che si dicono ottimisti sui tempi, e che hanno già annunciato per i prossimi mesi una prima, acerbissima versione "test" con alcune mappe e armi da provare in multiplayer.

## VALVE ANNUNCIA DEFENSE OF THE ANCIENTS 2

Chi ha giocato almeno un po' a Warcraft III non può non ricordare il mod Defense of the Ancients (DotA), che cambiava radicalmente lo strategico Blizzard trasformandolo in un RTS/RPG con tutti i crismi. Uno degli sviluppatori del pacchetto amatoriale è stato assunto lo scorso anno da Valve, che l'ha inserito in un team dedicato a Defense of the Ancients 2, previsto per il 2011 su PC e Mac.

Il nocciolo del gameplay dovrebbe rimanere sostanzialmente invariato, così come il roster di un centinaio di eroi a disposizione del giocatore, mentre verrà profondamente rinnovato il comparto grafico, forte della presenza del Source Engine. Tra le novità di rilievo c'è invece uno strumento di "coaching" che dovrebbe consentire ai più esperti di fare da mentori per i meno scafati, tramite un canale vocale e/o chat e l'accesso "in sola lettura" all'interfaccia utente del pupillo, che può così ricevere preziosi consigli e suggerimenti su come affrontare al meglio una partita.

Sul marchio "DotA" pende anche una causa legale intentata da Steve Feak, uno degli sviluppatori del mod originale, e che in caso di esito sfavorevole a Valve potrebbe portare a qualche cambiamento di rotta. Vi terremo aggiornati.

## MICROSOFT RILANCIA (DI NUOVO) GAMES FOR WINDOWS LIVE

Ci sono cose che partono con il piede sbagliato, e non importa quanti sforzi si facciano, non riescono mai ad avere il successo sperato. Una di queste è probabilmente Games for Windows LIVE, la piattaforma di digital delivery di Microsoft, che non ha mai incontrato in maniera entusiasmante i favori del pubblico. Una delle principali colpe di GFWL è stata senza dubbio il ritardo con cui si è presentata sul mercato, già dominato da Steam e altri servizi analoghi, oltre a una certa macchinosità dell'intero sistema. Microsoft ha deciso di provare nuovamente a rilanciare GFWL chiamando in soccorso Peter Orullian, uno dei designer di Xbox LIVE e relativo Marketplace: tra le novità che possiamo aspettarci a partire dalla metà di novembre, data prevista per il lancio della nuova piattaforma, una maggior semplicità d'utilizzo, un sistema di rating dei giochi, pagine dedicate agli sviluppatori, e le "offerte della settimana" con proposte a prezzi particolarmente vantaggiosi. Servirà davvero, o si tratta dell'ennesimo tentativo destinato a non avere successo? Vedremo tra qualche mese!

Games for Windows LIVE

## UN REGISTA PER IL FILM DI UNCHARTED

Quante volte abbiamo parlato di un possibile debutto della serie Uncharted sul grande schermo? Troppe, per poter sperare ancora che il progetto si concretizzi. Eppure... L'ultima novità che arriva da Hollywood è che il regista del film, ammesso e non concesso che si faccia, sia chiaro, dovrebbe essere David O. Russell (Three Kings), a cui è anche stato dato mandato di curare la sceneggiatura.

E chi potrebbe mai impersonare Nathan Drake? Le speculazioni si sprecano, naturalmente, ma pare farsi strada con sempre maggior insistenza il nome di un omonimo del protagonista, Nathan Fillion, già visto e apprezzato nella serie TV Castle e, soprattutto, in Firefly. Fillion, oltre a essere simpatico e un po' nerd dentro, ha già lavorato nel mondo dei videogiochi recitando – tra i tanti – negli ultimi capitoli di Halo, compreso Reach. Incrociamo le dita...

# I DLC CHE VERRANNO (E QUELLI CHE NON VERRANNO)

Cominciamo con le cattive notizie: i due DLC per BioShock 2, usciti nei mesi scorsi su console, non arriveranno su PC. Minerva's Den e Protector Trials rimarranno così appannaggio dei possessori del titolo per Xbox 360 e PS3. Altrettanto spiacevole la giustificazione data dalla community manager di Take 2, che sul forum ufficiale ha motivato la decisione per "problemi tecnici e di tempistica", senza ulteriori dettagli.

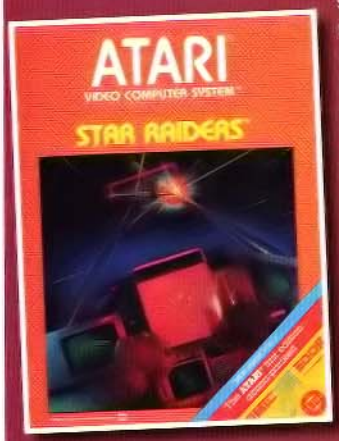
È ancora 2K Games a confermare la pubblicazione di Joe's Adventure, il terzo DLC di Mafia II, che debutterà alla fine di novembre: i possessori della versione PC del gioco di 2K Czech potranno scaricarlo tramite Steam. Il pacco vedrà protagonista Joe Barbaro, amico d'infanzia di Vito Scaletta, impegnato a scoprire chi ha incastrato Vito per mandarlo in prigione.

Sempre in tema di espansioni, ma di diverso tipo, Bethesda Softworks ha rilasciato in contemporanea con l'arrivo nei negozi di Fallout: New Vegas l'atteso tool di sviluppo, denominato The Garden of Eden Creation Kit (G.E.C.K.) L'editor consentirà di creare, modificare e intervenire su pressoché qualsiasi elemento all'interno del gioco, dai paesaggi agli edifici, dalle città ai dialoghi, senza tralasciare la creazione di personaggi, armi, creature, missioni e addirittura intere campagne. Per scaricare il kit e capire come usarlo al meglio, collegatevi alla pagina geck.bethsoft.com.

## RITORNA STAR RAIDERS!

Non serve star qui a raccontare quanto sia stato importante l'Atari 2600 nel panorama della storia dei videogiochi, così come alcuni dei suoi titoli più famosi, giusto? Altrettanto scontato è dire che una delle pietre miliari di quegli anni è stato senza dubbio Star Raiders (1979!), capostipite del filone dei giochi di combattimento spaziale, proseguito – tra gli altri – con la serie di Wing Commander di Origin e X-Wing di LucasArts.

Ebbene, Atari ha annunciato una versione "next-gen" di Star Raiders per PC e console, che avrà una nuova storia, un motore grafico decisamente al passo con i tempi, una campagna in single player e modalità per il gioco online.




Domanda per i retrogamer duri: questa è una di quelle notizie che vi fa piacere leggere, o di cui avreste volentieri fatto a meno? Siete di quelli che considerano i remake delle brutte cose, perché comunque siano realizzati snaturano l'essenza di un gioco, oppure non vi dispiace l'idea di tornare a immergervi in un mondo di cui avevate ormai solo un lontano ricordo?

## ANNUNCIATO ANOMALY: WARZONE EARTH

La giovanissima software house 11 bit Studios ha annunciato il suo primo titolo, Anomaly: Warzone Earth. Si tratta di uno strategico d'azione che dovrebbe vedere la luce il prossimo anno, anche nelle versioni iPad e iPhone/iPod Touch. Il gioco ci metterà al comando di un convoglio militare incaricato di affrontare – e auspicabilmente respingere – l'invasione di macchine aliene improvvisamente comparse nelle principali metropoli terrestri: il nostro compito sarà quindi assistere i nostri uomini in ogni turno di combattimento, sfruttando la visuale dall'alto per meglio pianificare le strategie di gioco; e fin qui, la componente strategica. Per quel che riguarda la parte d'azione, in Anomaly potremo scendere direttamente sul campo di battaglia insieme alle nostre unità (tutte potenziabili e migliorabili, ovviamente), combattendo al loro fianco contro gli invasori alieni.

Per ulteriori informazioni vi rimando al sito ufficiale, alla pagina anomalythegame.com.

## WINDOWS 8 NEL 2012?

Uno non fa in tempo a installare il nuovo sistema operativo di Microsoft, a familiarizzare con le novità e i cambi nell'interfaccia utente e nella nuova denominazione delle applet del pannello di controllo e tutto il resto, che a tradimento, dal nulla, il blog della filiale olandese di Redmond si è lasciata scappare che "ci vorranno ancora più o meno due anni prima dell'arrivo di Windows 8 sul mercato."

Piccolo consiglio: prendete la notizia per quello che è, ossia poco o niente, e non state a crucciarvi oltre. Se dovesse trovare conferma anche dal quartier generale americano, avremo sicuramente modo di riparlarne.

## RITORNA TRIBES

In questi anni la serie Tribes di Dynamix e Sierra è rimasta una delle più amate dai fan degli shooter in prima persona multiplayer, grazie al suo gameplay frenetico, arricchito dalla possibilità di muoversi con i jetpack. È notizia di queste settimane che la software house Hi-Rez Studios (Global Agenda) ha comprato i diritti della serie, e si sta preparando a rivitalizzarla con Tribes Universe. L'obiettivo, più o meno dichiarato, è raccoglierne l'eredità e – auspicabilmente – il successo.

Presto per dire quando uscirà: entro la fine dell'anno il gioco dovrebbe entrare in fase alpha, e nei mesi successivi potrebbe prendere il via un beta test chiuso, limitato ai giocatori di Global Agenda con personaggi di livello 50. Nel gioco dovrebbero (notare l'abuso del condizionale) trovar posto tre fazioni, supporto per i clan, veicoli guidabili in terza persona, un mondo persistente senza istanze e con mappe enormi, un gameplay incentrato sul PvP e scontri da cento e passa giocatori.

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

# COLD WAR GAMES

**"Se vuoi la pace prepara la guerra", recita un vecchio proverbio. U.S.A. e U.R.S.S. l'hanno preso alla lettera per quarant'anni. E adesso dove li mettiamo tutti questi missili nucleari?**

La versione moderna del detto riportato qui sopra, riferita alla Guerra Fredda, potrebbe suonare così: "se vuoi un lungo stand-by militare fra superpotenze, prepara un conflitto atomico". È questo, semplificato alla massima potenza, il significato del duello iniziato in modo strisciante negli anni '50, senza un incipit definito (la definizione fu coniata in ambito giornalistico), e diventato nel tempo una specie di educazione al terrore su scala internazionale. Ricordo la mia maestra delle elementari, che non era propriamente uno spirito "lieve", mentre ci illustrava senza troppe omissioni le possibili conseguenze dell'invasione russa in Afghanistan del 1979, riferendosi all'annuncio del presidente americano Jimmy Carter sul ritiro degli U.S.A. dal secondo negoziato degli Strategic Arms Limitation Talks (un primo S.A.L.T., sempre per limitare la proliferazione di missili balistici, si era svolto pochi anni prima). In realtà, però, questi erano solo i colpi di coda della Guerra Fredda (e d'altronde, la mia maestra era un po' menagramo di suo), perché sotterraneamente stavano già maturando le condizioni per la distensione di 10 anni dopo, senza contare che l'Italia, e in generale l'Europa, non avevano certo vissuto lo stesso clima pesante respirato dai civili americani e sovietici, specie nei decenni precedenti. Si diceva che in Svizzera ci fossero rifugi atomici collettivi (un po' come quelli di Fallout, insomma), e che invece gli italiani in caso di guerra nucleare avrebbero pagato a caro prezzo la loro posizione strategica nel Mediterraneo, senza possibilità di trovare alcuno scampo; il fatto stesso che qualcuno facesse delle ipotesi, strampalate o meno, magari mangiando tranquillo davanti al televisore, è una testimonianza del rapporto quasi quotidiano con l'idea di una guerra nucleare, che ovviamente culminava nelle manifestazioni della cultura e della società statunitensi. I cittadini russi

**IL FATTO STESSO CHE QUALCUNO FACESSE DELLE IPOTESI, MAGARI MANGIANDO TRANQUILLO DAVANTI AL TELEVISORE, TESTIMONIA IL RAPPORTO QUASI QUOTIDIANO CON L'IDEA DI UNA GUERRA NUCLEARE**

*Un'azione contro un radar sovietico, sulla cima dei monti Urali: Call of Duty: Black Ops ipotizza missioni segrete negli anni '60, e sicuramente non va troppo lontano dalla verità.*

*Accanto ai Vietcong, in Men of War: Vietnam compaiono due protagonisti russi, nel ruolo di consulenti (e qualcosina in più) dell'esercito nord-vietnamita.*

Una squarcio della guerra in Vietnam, tratto ancora da CoD:BO: in questo caso, l'ambientazione ricorda la seconda parte di Full Metal Jacket.

non avevano una condizione economica tale da potersi permettere di pensare alla propria sopravvivenza, in caso di attacco atomico, mentre negli U.S.A. le famiglie venivano al contrario invitate a costruirsi la propria personale cantina rinforzata, oppure a comprare i modelli blindati già pronti e pubblicizzati in televisione. E questo, chiaramente, significa che in alto, nella catena di potere impietosamente rappresentata da Kubrick ne "Il dottor Stranamore", l'idea di catapultarci in un inverno nucleare l'avevano davvero presa in considerazione.

## I DUE LATI DEL MURO

Parlare delle suggestioni videoludiche ispirate a un periodo storico così lungo e complicato può diventare una pratica un po' generica, se non si fissano alcuni punti di riferimento. In effetti, la Guerra Fredda è fatta da momenti di vero terrore per il mondo, negli anni della Guerra in Corea oppure nella famosa crisi dei missili cubani del 1962, affiancati però da altri conflitti lunghi e sanguinosi, come il suddetto intervento russo in Afghanistan e quello precedente degli americani in Vietnam (durato comunque ben di più), che hanno coinvolto le parti direttamente o attraverso il supporto delle forze locali. Per contestualizzare in un videogame lo scontro tra U.S.A. ed esercito nord-vietnamita, ad esempio, possono servire dettagli che conducono fuori dal paese, direttamente nei complicati equilibri internazionali di quegli anni: ecco quindi che nell'ultimo Call of Duty di Treyarch gli scontri nelle paludi e nelle giungle indocinesi rappresentano dal punto di vista ludico il piatto forte per le azioni adrenaliniche, mentre le missioni sugli Urali non possono che sottostare a un'atmosfera più sfumata, pur basandosi sul combattimento, perché hanno a che fare con la contrapposizione fra intelligence delle relative superpotenze. Ruotando intorno a queste tematiche, però, Treyarch non poteva dimenticare l'America Latina, oggetto di potere e intrighi da parte degli Stati Uniti e di interessi strategici per il blocco sovietico: come potrete leggere nella recensione che comparirà sul prossimo numero, accanto al Laos negli scenari di CoD: BO trova spazio la Repubblica di Cuba, per decenni unico baluardo comunista nel continente.

Sull'isola ebbe luogo nel 1961 lo sbarco di esuli cubani decisi a rovesciare il "leader maximo", dopo essersi uniti agli anticastristi già in loco, nell'operazione conosciuta con il nome della spiaggia su cui attraccarono i reparti speciali (ovviamente finanziati dagli U.S.A.), la "Baia dei Porci". Un anno dopo il fallimento di questo tentativo, in effetti un po' "goffo" sul piano militare e tattico, il suolo cubano fu interessato dalla crisi dei tredici giorni (d'ispirazione per il film intitolato, appunto, "Thirteen Days"), a cui abbiamo fatto già riferimento, legata all'istallazione di missili nucleari russi davvero a un tiro di schioppo dalle coste degli Stati Uniti, con conseguente diatriba risoltasi in forma diplomatica.

Se la questione non avesse trovato una conclusione pacifica, d'altronde, non saremmo qui a parlarne, e nemmeno a spiegarvi le ispirazioni di Call of Duty: Black Ops, perché i problemi del nostro personalissimo Fallout non ci permetterebbero alcuno svago...

Chiaramente, sappiamo tutti che in opere come questa, appartenenti alla nutrita schiera degli action bellici a sfondo storico, non c'è una vera propaganda "pro-America" (ormai non ce n'è alcun bisogno) ma nemmeno un approfondimento diverso da ciò che abbiamo visto e metabolizzato nei cinema o davanti alla televisione (i militari sono preda di un destino ineluttabile, come moderni spartani, mentre i singoli protagonisti vengono trattati da semplici pedine, oppure addirittura traditi). Cosa succede, però, se

## FROZEN STEALTH

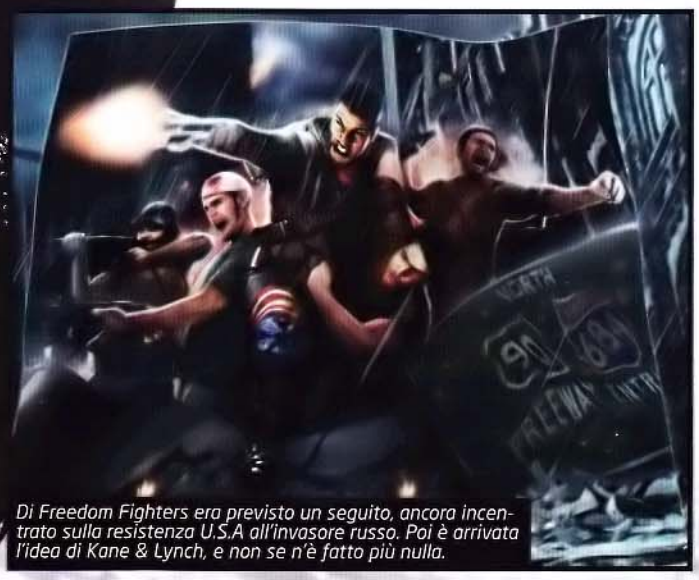
Gli action game fondati sulla silenziosità non potevano ignorare le atmosfere della Guerra Fredda, così pregne di pathos e carismatici risvolti. Alcuni di voi avranno sicuramente giocato lo stealth dei cechi di Mindware Studios, che reca come titolo proprio "Cold War": in questo caso, per quanto si stia parlando di una produzione dell'est Europa, il plot si avvicina considerevolmente a un intreccio spionistico di stampo holliwoodiano, dai toni quasi sci-fi, con un giornalista coinvolto in un intrigo di potere in Unione Sovietica e costretto, ovviamente, a sgattaiolare nel buio e ad armarsi in qualche modo. Negli ultimi due episodi della serie di stealth "puri" Death to Spies, invece, le missioni contro i nazisti hanno pian piano ceduto il passo ad azioni sempre più vicine alle dinamiche della Guerra Fredda, specie nel capitolo ancora in sviluppo. In questo caso, però, vale quanto detto nel dossier in merito a produzioni con un'identità nazionale ben precisa: il punto di vista di DtS è quello di una spia del controspionaggio russo S.M.E.R.S.H. (predecessore del K.G.B.), il capitano Strogov, che spesso si trova a combattere nemici desueti per i videogame d'azione occidentali, come gli eserciti inglese e americano. In Death to Spies 3, in particolare, avremo modo di vivere gli anni '60 sotto una prospettiva per certi versi inedita, nei panni di un agente sovietico in missione nel nord America, a Cuba e nell'Europa occidentale.

**TREYARCH NON POTEVA DIMENTICARE L'AMERICA LATINA, OGGETTO DI POTERE E INTRIGHI DA PARTE DEGLI STATI UNITI E DI INTERESSI STRATEGICI PER IL BLOCCO SOVIETICO**

Il videogame russo Confrontation: Peace Enforcement riporta la Georgia e l'Ossezia al centro di una crisi internazionale. Le polemiche, ovviamente, non sono mancate.

Durante la fuga, il giornalista freelance di Cold War sa mettere insieme improvvisati gadget meglio di MacGyver.

In World in Conflict sono presenti ordigni nucleari tattici, accanto alle armi convenzionali. Un inquietante tocco di realismo, ben implementato nel gameplay.



Di Freedom Fighters era previsto un seguito, ancora incentrato sulla resistenza U.S.A all'invasore russo. Poi è arrivata l'idea di Kane & Lynch, e non se n'è fatto più nulla.

## COSA SUCCEDE QUANDO GLI EVENTI DELLA GUERRA FREDDA VENGONO VISTI DAL FRONTE OPPOSTO?

gli stessi eventi vengono inscenati dal fronte opposto? Di titoli che permettano di rispondere a questa domanda, in effetti, non ce ne sono molti, perché gran parte dei giochi prodotti dall'industria videoludica dell'Est Europa sono stati sviluppati con la speranza di valicare la soglia del mercato occidentale, e per questo non si sono allontanati troppo da canoni accettati e condivisi, anche in riferimento alle guerre moderne. Anzi, per quello che ci riguarda, uno dei primi esempi di "sguardo alternativo" sulla storia bellica è stato dato dai californiani di Infinity Ward con la difesa di Stalingrado del primo Call of Duty, comunque confinata in un contesto ben definito come la Seconda Guerra Mondiale, in cui un nemico comune ha reso "sinergica" l'azione di Alleati e Armata Rossa. Più complicata e significativa, almeno per il tema che stiamo affrontando, si potrebbe rivelare l'esperienza di due consulenti russi tra le fila dei Vietcong, nella nuova imminente espansione del valido Men of War di Best Way e 1C company (non a caso, nel primo episodio la campagna russa ha pari importanza rispetto alle altre, ed è ovviamente scritta con più pathos): anche di questo titolo parliamo sul numero che avete tra le mani, ed è alla preview che vi rimandiamo per eventuali approfondimenti su gameplay e contenuti specifici, ma di certo sarà interessante scoprire le differenze tra i dialoghi e gli obiettivi della compagine "rossa" rispetto alle missioni dedicate alla squadra yankee, anch'essa dispersa dietro le linee nemiche. Oltretutto, i principali ricordi che abbiamo in Occidente di simili situazioni si riferiscono ai comunisti cattivi dei sequel di Rambo, e certo non si tratta di modelli illuminanti sul piano dell'approfondimento storico... Un forte spirito d'identità nazionale, però, è sentito dagli sviluppatori anche su argomenti vicini alla cronaca internazionale, tanto da alimentare la realizzazione di un prodotto moderno ispirato a eventi reali e controversi, tardivamente in odor di Guerra Fredda: "Confrontation: Peace Enforcement" è il titolo dello strategico in tempo reale di Red Ice Software e Russobit-M, che mette in scena una nuova crisi tra Georgia e Russia, dopo quella vera del 2008, tratteggiando così un colosso indebolito ma ancora influente. Dal proprio punto di vista, i creatori di C:PE hanno sottolineato la trascurabilità degli elementi politici rispetto alle doti ludiche del prodotto (sulle quali nutriamo qualche dubbio, almeno sulla base dei video), anche se i dettagli di storia e ambientazione, oltre che il titolo stesso del gioco - una citazione dalle parole del Presidente russo Dmitry Medvedev - sembrerebbero suggerire il contrario. Anche le vicende descritte nel primo episodio di Splinter Cell, prodotto parecchi anni prima, si sviluppano nella stessa area dell'Europa, grazie alle capacità di previsione di quella sorta di industria della narrativa bellica e spionistica che passa sotto il nome di "Tom Clancy": lo scioglimento dell'U.R.S.S. non poteva che portare a nuove rivendicazioni nazionali da parte degli ex stati-satellite, e le azioni del fittizio Presidente georgiano Kombayn Nikoladze non sono che la proiezione di questa nuova condizione. Glissiamo, però sulla morale del solito dittatore fuori di testa e su altre ovvietà fantapolitiche del plot; per la materia di questo articolo sono molto più importanti le digressioni del prossimo paragrafo, che dalla nostra realtà si spostano fra le pieghe degli universi paralleli.

In Codename Panzers - Cold War, il Blocco di Berlino del 1949 avrebbe portato a uno scontro aperto, ancora prima di arrivare alla cosiddetta "pace nucleare".

### FANTASIE DI TENSIONE

Naturalmente, solo un'ucronia può rappresentare una guerra fra superpotenze che non c'è mai stata (almeno, non in forma estesa e ufficiale). Accanto alle ipotesi su un diverso epilogo della Seconda Guerra Mondiale, con i nazisti a farla da padroni, non sono dunque mancate le speculazioni fantastiche su eventi che avrebbero portato al confronto militare fra U.S.A. e U.R.S.S, descritti nella letteratura e nel cinema ma anche in diversi videogiochi, come abbiamo ricordato in un dossier di qualche tempo fa. Gli scenari di queste opere possono presentarsi lontani in termini di ambientazione storica, vista la durata complessiva della Guerra Fredda, proprio come accade per Codename Panzers - Cold War e World in Conflict. Nel primo caso, l'ultimo capitolo della serie RTS di Storm Region prende le fila della situazione internazionale dal 1949, descrivendo un diverso svolgimento della crisi diplomatica ricordata come il "Blocco di Berlino": un incidente fra un caccia russo e un

*Una crisi fra Stati Uniti e Unione Sovietica fa da sfondo anche al simulatore Wings Over Europe - Cold War: Soviet Invasion.*

aereo cargo americano fa precipitare la situazione, dopo la scelta dell'Unione Sovietica di impedire qualsiasi accesso a Berlino Ovest (nelle realtà come nella finzione, un ponte aereo portava viveri alla parte isolata della città), fino a infuocare nuovamente le strade della metropoli tedesca con un devastante conflitto, a nemmeno 5 anni dalla fine della Seconda Guerra Mondiale. World in Conflict di Massive Entertainment, invece, si riferisce agli anni di poco precedenti alla storica distensione, gli stessi a cui abbiamo fatto riferimento all'inizio dell'articolo: il background ipotizza nel 1988 una diversa reazione del governo comunista all'inarrestabile decadenza economica del sistema, con un atteggiamento aggressivo che dalla diplomazia sfocia presto in un atto di aggressione militare su vasta scala. Un quadro più ardito, ma anche pesantemente inverosimile, è invece tracciato dall'action di IO Interactive Freedom Fighter: sarebbe stata l'Unione Sovietica a sviluppare in segreto la bomba atomica, facendola poi cadere su Berlino per porre fine al conflitto mondiale. Dopo aver tracciato un diverso svolgimento di metà del XX Secolo, in cui incomprensibilmente non si fa più cenno agli ordigni nucleari, il soggetto indica nel 2001 l'inizio di un'invasione militare dei russi sul suolo americano, dando modo a FF di dipanare una struttura da action shooter comunque ben fatto pur nella sua scarsa plausibilità tematica.
Anche senza entrare in dettagli complicati e persino controversi, proprio perché appartengono al nostro presente, sappiamo tutti che il mondo oggi si muove su binari molto meno definiti, dopo la nascita di nuove potenze economiche e il sopraggiungere di pericoli ancora più complessi da affrontare. Per immaginare il futuro, gli sviluppatori di videogame cercano di interpretare a proprio modo i segnali provenienti dalla scena internazionale, come farebbe qualsiasi altro autore, pur mantenendo l'approccio intuitivo e poco impegnato tipico dell'entertainment: nel plot del promettente FPS Homefront, ad esempio, il regista e sceneggiatore John Milius attualizza un'idea simile a quella scritta nel 1982, per l'invasione degli Stati Uniti inscenata nel suo "Alba rossa", sostituendo però i sovietici con un'ipotetica Corea del Nord del 2027. Un quadro più complessivo e impreciso, adatto a titoli con una forte vocazione multiplayer, è invece evocato da Battlefield 2042 e Fuel of War, in cui vengono mostrate battaglie tra eserciti di grandi coalizioni, per il controllo delle ultime fonti energetiche e dei territori rimasti abitabili. Nessuno di questi plot, chiaramente, contempla la possibilità di un futuro meno cupo, che abbia come protagonisti uomini capaci di superare con successo la propria travagliata adolescenza tecnologica. Un mondo tranquillo dove fare un uso sempre positivo delle scienze, un moderno ellenismo privo di poteri distruttivi e arroganti multinazionali. Insomma, il posto più noioso dove ambientare un videogame d'azione. ■

## SUL MURO NON SI GIOCA: SCENDI SUBITO!

**Ormai in chiusura di dossier, mi sono imbattuto in una news/intervista su 1378(Km), una modification per Half-Life 2 realizzata dallo studente tedesco Jens Stober per la sua tesi di laurea. Il gioco, il cui titolo cita la lunghezza del muro di Berlino, dà la possibilità di interpretare i fuggitivi e i soldati di frontiera che per anni sono stati tragici protagonisti della "terra di nessuno", messi ancora una volta gli uni contro gli altri. L'intento didattico è evidente, visto che dopo lo svolgimento di un'azione vengono ricordate le conseguenze sulle famiglie delle vittime e i processi contro chi ha sparato o ha ordinato di farlo: questa impostazione non è però bastata a evitare le comprensibili polemiche, in primis da parte dei tanti enti che a Berlino e in Germania custodiscono la nefasta memoria del muro.**

**IL BACKGROUND DI WORLD IN CONFLICT IPOTIZZA, NEL 1988, UNA DIVERSA REAZIONE DEL GOVERNO COMUNISTA ALL'INARRESTABILE DECADENZA ECONOMICA DEL SISTEMA.**

*In Homefront il nemico sono i coreani del nord. Tuttavia, è impossibile non riconoscere l'ispirazione agli incubi americani della Guerra Fredda.*

*Nei vari episodi di Splinter Cell, Sam Fisher ha seguito le derive politiche e morali del mondo, pagandole sulla propria pelle.*

Pagina mancante

Pagina mancante

# TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

## TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **DUKE NUKEM FOREVER**
HAIL TO THE KING! IL DUCA È VIVO, VIVA IL DUCA!

2 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
L'ESPANSIONE PIÙ ATTESA DI TUTTI I TEMPI? POCO CI MANCA.

3 **PORTAL 2**
RIUSCIREMO A MANGIARE LA TORTA QUESTA VOLTA?

4 **BIOSHOCK INFINITE**
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

5 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
EZIO AUDITORE SBARCA A ROMA CON TUTTI I SUOI "FRATELLI".

6 **DEAD SPACE 2**
IL GIOCO PIÙ TERRIFICANTE DI SEMPRE STA PER TORNARE!

7 **F.3.A.R**
UN GIOCO CHE FARÀ DAVVERO TANTA PAURA, A TUTTI.

8 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

9 **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
CRITERION, MACCHINE DA SOGNO E INSEGUIMENTI MOZZAFIATO. SERVE ALTRO?

10 **THE WITCHER 2**
UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

## LISTA DELLA SPESA

| | | |
|---|---|---|
| Football Manager 2011 | 05/11/2010 | SEGA Europe |
| James Bond 007: Blood Stone | 05/11/2010 | Activision |
| Call of Duty: Black Ops | 09/11/2010 | Activision |
| Tom Clancy's H.A.W.X. 2 | 11/11/2010 | Ubisoft |
| Divinity II : The Dragon Knight Saga | 12/11/2010 | Focus Home |
| EA Create | 19/11/2010 | EA Games |
| Harry Potter e i Doni della Morte – Parte I | 19/11/2010 | EA Games |
| Need for Speed: Hot Pursuit | 19/11/2010 | EA Games |
| Mafia II – Joe's Adventure (DLC) | 23/11/2010 | 2K Games |
| Nail'd | 26/11/2010 | DeepSilver |
| Apache: Air Assault | novembre 2010 | Activision |
| Assassin's Creed: Brotherhood | 18/11/2010 | Ubisoft |
| Tron Evolution | 7/12/2010 | Disney |
| Blade Kitten | Q4 2010 | Atari |
| Dead Space 2 | 25/01/2011 | EA Games |
| Portal 2 | 09/02/2011 | Valve Software |
| Bulletstorm | 22/02/2011 | EA Games |
| Darkspore | Febbraio 2011 | EA Games |
| F.E.A.R. 3 | 22/03/2011 | Warner Bros. |
| Crysis 2 | 25/03/2011 | EA Games |
| Test Drive Unlimited 2 | Q1 2011 | Atari |
| Ghost Recon: Future Soldier | Q1 2011 | Ubisoft |
| Hunted: The Demon's Forge | Q1 2011 | Bethesda |
| Shogun 2: Total War | Q1 2011 | SEGA |
| Deus Ex: Human Revolution | Q1 2011 | Eidos |
| Fable III | Q1 2011 | Microsoft |
| Alpha Polaris | Q1 2011 | The Games Company |

## TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

| | | |
|---|---|---|
| 1 - GTA: SAN ANDREAS | TGM 197 | 97 |
| 2 - HALF-LIFE 2 | TGM 190 | 96 |
| 2 - BIOSHOCK 2 | TGM 257 | 96 |
| 4 - STARCRAFT II | TGM 264 | 95 |
| 4 - COD4: MODERN WARFARE | TGM 228 | 95 |
| 4 - EMPIRE: TOTAL WAR | TGM 246 | 95 |
| 7 - COMPANY OF HEROES | TGM 213 | 94 |
| 7 - CoD: MODERN WARFARE 2 | TGM 255 | 94 |
| 7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2 | TGM 258 | 94 |
| 7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER | TGM 217 | 94 |
| 7 - FAR CRY 2 | TGM 241 | 94 |
| 7 - BIOSHOCK | TGM 226 | 94 |
| 7 - WORLD OF WARCRAFT | TGM 192 | 94 |
| 7 - DRAGON AGE: ORIGINS | TGM 254 | 94 |

# IL GRASSO&GROSSO NUMERO DI DICEMBRE

Quando arriva il famigerato Q4, a noi che lavoriamo in questo mondo di lucine colorate e tastini rumorosi, ci prende una strana frenesia. Diventiamo un po' come quelle formichine che trovano per sbaglio uno zuccherino per terra e sbroccano completamente, assaltando il parallelepipedo dolciastro come se non ci fosse un domani. Lo stesso accade a noi, che con tutti questi "giochini", come è solita definirli ancora la mia mamma, ci andiamo proprio giù di testa; il tentativo di giocarli tutti si rivela chiaramente un'impresa degna di un folle, cosa che ci trascina in modo imbarazzante verso comportamenti ossessivi/compulsivi che farebbero la felicità dei criminologi che appestano l'etere digitale terrestre. Cercate di capirci quindi e godetevi il frutto del nostro durissimo lavoro, anche perché giusto per non farci mancare nulla, abbiamo deciso di ri-lanciare il nostro sito di riferimento (www.gamesvillages.it se vi fosse sfuggito, infedeli!) proprio in mezzo alla chiusura. Eh sì, ci piace soffrire, che ci volete fare?
A proposito di sofferenze, il nostro redattore più "massivo" del mondo (Paolo "Mascalzone" Lumia, chi altri?) ha attraversato l'oceano per incontrarsi con una marea di nerd alla BlizzCon, giusto in tempo per vedere cosa bolle nel pentolone satanico di Diablo III. Roba buona, molto buona, ma di date quei simpaticoni degli sviluppatori ancora non ne volute comunicare... sia mai che finisca come Gran Turismo 5 (che ormai è una barzelletta).
Second Variety, invece, ha iniziato a buttare un occhio su Trine 2, il cui primo capitolo – a noi amici dei platform – ci era piaciuto proprio tanto. Di ben altro genere, ma non meno interessanti, sono i pezzi che abbiamo dedicato a Patrician IV e Men of War – Vietnam, produzioni di belle speranze analizzate con inappuntabile precisione rispettivamente dal Keiser e dal solito Baccigalupi.
In sede di recensione la frusta è schioccata diverse volte per punire alcuni titoli non proprio all'altezza dell'hype generato: personalmente ho avuto un paio di cose da dire nei confronti del Potere della Forza II e di George Lucas, ma questo perché sono un fanboy di Guerre Stellari e nessuno lo può negar. È andata maluccio anche a Capcom, con la non proprio brillante conversione di Lost Planet 2, mentre Square Enix ha lasciato il nostro NKZ un filo scontento in merito a Final Fantasy XIV.
Di segno opposto invece NBA 2K11: la simulazione di basket a opera di 2K Sports è stata premiata a pieni voti dall'ottuagenario Kikko Conte, anche se ormai gli basta semplicemente accennare a un salto per spezzarsi entrambi i femori. L'ingombrante Elvin ha invece nuovamente sfidato le leggi della fisica infilandosi nel simulatore Ferrari F1 ufficiale, sperando di diventare presto il nuovo Michael Schumacher. E chi siamo noi per dubitarne?
Vi segnalo inoltre due succose recensioni in cui sviscereremo (e letteralmente) tutti gli alieni di Alien Breed 2: Assault (quanta nostalgia per i Team 17 di una volta...) e le feccia umana assortita di Shank.
Ma mo' basta veramente che c'ho il grafico in fibrillazione e devo dargli la solita dose serale di barbiturici. Buona lettura e mangiate tanto pandoro che diventate intelligenti!

*Mirko "TMB" Marangon*
*tmb@sprea.it*

# COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

## DAVIDE "ToSo" TOSINI

Il caporedattore di questa rivista qua che tenete fra le mani proprio ora, ha passato un brutto mese. No, dico, quale punizione al mondo può essere peggiore del dover lavorare gomito a gomito con il Conte persino durante il ponte del 1 novembre?

## RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Non esiste solo Edoardo Stoppa! Anche noi abbiamo "l'amico degli animali", ed è proprio il Raffo. Al contrario di quello di Striscia non prende le botte da tutti, ma in compenso spende metà dello stipendio per alimentare il suo coniglio nano.

## MIRKO "TMB" MARANGON

A furia di giocare con le spade laser e i poteri Jedi si è convinto di poter muovere oggetti con la forza del pensiero. In realtà, a causa di una stupida influenza, ha lavorato febbricitante e piuttosto delirante.

## NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Più insopportabile di una mosca, più fastidioso di una scimmia, il nostro grafico dal lucido elmo questo mese ci ha fatto proprio dannare l'anima. Urla, strepita, si agita in continuazione e inoltre tiene vicino a sé un'inquietante tanica piena d'alcool denaturato...

## IVAN "KIKKO" CONTE

Oltre ad aver blaterato cose insulse per buona parte del tempo, si è praticamente accampato in ufficio prima e a casa del Tosini dopo. La sua famiglia ha sentitamente ringraziato per esserselo tolto dalle scatole per un paio di settimane. Noi, invece, volevamo morire.

## CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Claudione è affaccendato in un sacco di progetti e sta preparandosi a iniziare una scalata come neanche il Ricucci dei bei tempi andati si sarebbe mai permesso di fare. O almeno, noi ce lo immaginiamo così...

# LEGENDA

**Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.**

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

**Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.**

A CURA DI: Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it

SVILUPPATORE: Blizzard Entertainment - PUBLISHER: Activision Blizzard
DISTRIBUTORE: Activision Blizzard - USCITA: N.D. - SITO: www.blizzard.com/diablo3

# DIABLO III

***Al BlizzCon di quest'anno molto è stato rivelato su Diablo III, e molto altro non lo è stato. In quest'anteprima abbiamo cercato di farvi trovare entrambe le cose, per quanto concessoci...***

Ciò che è certo è che Blizzard sembra aver voluto impostare quest'edizione della manifestazione di Anaheim in maniera assolutamente "diablocentrica", e si possono interpretare in questo modo l'anticipazione del cinematic trailer e della data d'uscita di Cataclysm a qualche giorno prima dell'apertura delle porte del Convention Center. Così le rivelazioni a essere davvero attese dai fan erano quelle relative a Diablo III. Sono puntualmente arrivate, in particolare due su tutto il resto: l'ultima delle cinque classi giocabili e le arene PvP. Ma non sono mancate molte altre informazioni inedite sull'attesissimo action RPG (guai a chiamarlo hack 'n' slash. Si offendono!) che per la terza volta ci porterà a visitare il mondo di Sanctuary, vent'anni dopo la sconfitta di Baal. Quanto svelato al BlizzCon merita dunque un dettagliato approfondimento, con tanto di intervista esclusiva. Andiamo con ordine.

**QUESTA EDIZIONE DEL BLIZZCON È STATA IMPOSTATA DA BLIZZARD IN MANIERA ASSOLUTAMENTE "DIABLOCENTRICA"**

## IL CACCIATORE DI DEMONI

Il momento topico della cerimonia d'apertura è senza dubbio coinciso con l'annuncio della quinta e ultima classe, con la messa in onda dell'osannatissimo trailer. Come tutti si aspettavano, Blizzard ha concluso il suo lavoro inserendo quel ranged DPS che nel predecessore era rappresentato dall'Amazzone. Dopo Barbarian, Witch Doctor, Wizard e Monk è stata dunque la volta del Demon Hunter, fondato su l'archetipo che ancora mancava. Relegato a vivere nelle fredde steppe delle Dreadlands dalle infernali creature dei Burning Hells, il Demon Hunter è un guerriero nomade la cui forza si basa dunque sulle armi a distan-

## Commento

**Arriva arriva El Diablo, dicevano i Litfiba ai loro tempi d'oro. E qui, a giudicare da quanto di buono mostrato sinora, sembra che il tempo migliore per l'action RPG Blizzard debba ancora arrivare, in concomitanza con l'uscita di questo terzo e a dir poco promettentissimo capitolo della saga. Grafica ed effetti allo stato dell'arte, Sanctuary come lo abbiamo visto solo nei nostri migliori incubi, caratterizzazione dei personaggi da urlo e rigiocabilità persino superiore al predecessore. Coop, PvP, Crafting. Cinque classi dal carisma eccezionale. Se fosse un gioco per console si starebbe già parlando di killer application. Ma questo ce lo gusteremo solo noi PCisti, alla facciazza loro. Non vediamo l'ora che esca, non c'è altro da aggiungere.**

*Pro:* Diablo. Più vario, più profondo, più bello!
Immensa caratterizzazione del PG
Rigiocabilità senza precedenti

*Contro:* Ma quando diavolo esce?

**Giudizio**

*Sembra un concept art, vero? Ma è una foto: il Demon Hunter in tutta la sua letale bellezza.*

**BLIZZARD HA CONCLUSO IL LAVORO SULLE CLASSI INSERENDO QUEL RANGED DPS CHE NEL PREDECESSORE ERA RAPPRESENTATO DALL'AMAZZONE**

Ancora lei, in carne e ossa. Meritava ben più di un solo scatto, no?

Su TGM non avevamo ancora pubblicato la mappa di Sanctaury. Abbiamo rimediato.

za, alle quali affida tutta la propria potenza distruttiva. E, più che attraverso le parole degli sviluppatori, ce ne siamo resi perfettamente conto giocando la demo disponibile all'evento, che consentiva di affrontare un dungeon sia in solo sia in modalità cooperativa con la versione femminile del cacciatore o una delle altre quattro classi precedentemente presentate in entrambe le versioni. Spazio dunque all'uso della doppia balestra, vista nel trailer, anche se abbiamo potuto equipaggiare il personaggio con alte armi, come staffa e arco: questa classe è infatti focalizzata principalmente sull'utilizzo delle "dual wield weapon" che, stando a quanto lasciato trapelare, potranno addirittura essere pistole, facendo leva su uno stile di combattimento basato sul tenersi a dieci passi dalle fauci del nemico, e su questo principio primario sono fondate le sue abilità, che abbiamo descritto dettagliatamente nel box a corredo.
Il Demon Hunter è stato inoltre lo spunto da cui Blizzard è partita per svelare l'inedita personalizzazione del PG di Diablo III, dato che in base a quanto è stato lasciato intendere questa classe potrà forgiare varie tipologie di proiettili usando direttamente le membra dei mostri uccisi, naturalmente facendo ricorso all'aiuto degli artigiani (Jeweler, Blacksmith e Mystic) fulcro della presentazione a cui abbiamo assistito al GamesCom nello scorso mese di agosto. Molto approfondite sono state anche le novità relative al sistema di caratterizzazione del personaggio, decisamente più completo, nonché profondamente diverso, da quello visto nel predecessore.

## 484 MILIARDI DI BUILD

Come si sapeva poiché già largamente anticipato durante le precedenti edizioni del BlizzCon, Diablo III utilizzerà un sistema di abilità profondamente differente e dalla struttura ad alberi di skill predeterminate tipica dei due precedenti capitoli della saga, facendo ricorso a un sistema decisamente più versatile e articolato, composto da quattro elementi cardine. In primis c'è la barra delle skill, che prevede la piena configurabilità di sette slot per la selezione rapida delle stesse. In pratica, il sistema funziona utilizzando il tastierino numerico dall'1 al 5, con in più le due abilità più impiegate assegnate ai click del mouse, con la possibilità di switch verso un terza con la semplice pressione del TAB. Avendola potuto provare direttamente possiamo dire che come interfaccia risulta immediata e funzionale, e la cosa più cervellotica sarà stabilire quali tra le abilità disponibili nell'apposito menù, accessibili via via che si sale di livello, sarà quella che farà al caso nostro. A tal proposito, c'è da dare merito a Blizzard di aver saputo creare, pur restando nei limiti delle ovvie caratteristiche peculiari, un gameplay realmente vario e appagante per ogni classe, mutabile

Pensavate di aver già visto tutto? Beh, beccatevi Diablo in persona in giacca e cravatta!

Notoriamente barbari e cultisti non vanno molto d'accordo. Qui una discussione sta per finire nella solita rissa...

Nel corso delle varie edizioni del BlizzCon, la demo di Diablo III è stata espansa sino a includere quasi tutto il primo atto.

Il Re scheletro in tutta la sua terrificante magnificenza. Affrontarlo non sarà una passeggiata.

Anche in Diablo III, a volte, la fuga è la miglior difesa...

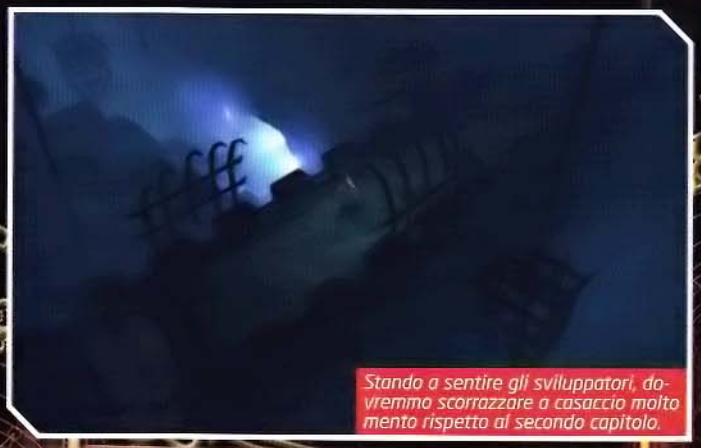
**DIABLO III UTILIZZERÀ UN SISTEMA DI ABILITÀ PROFONDAMENTE DIFFERENTE DA QUELLO VISTO NEI DUE PRECEDENTI CAPITOLI DELLA SAGA**

a seconda delle scelte che il giocatore farà seguendo il proprio stile di gioco. La rigiocabilità, uno dei perni fondamentali del successo della serie Diablo, sarà quindi tutto fuorché un fattore lasciato in secondo piano, come ben sottolineato dal Lead Designer nell'intervista delle prossime pagine.
Si avrà insomma la possibilità di creare e giocare eroi davvero unici, e questo anche grazie alle abilità passive, meglio conosciute come tratti. Alcune saranno esclusive di ogni archetipo mentre altre saranno condivise. Divise in cinque step evolutivi, come le skill, saranno il fulcro delle decisioni da prendere per la personalizzazione del PG. Tanto che si può parlare di una vera e propria fase integrante del gameplay: pensate che più di una volta durante la demo ci è capitato di bloccarci, o veder fermi i nostri compagni, perché eravamo sopraffatti dall'incredibile varietà di scelte messaci a disposizione. E non abbiamo ancora parlato delle rune che, come già anticipato, completeranno le skill caratterizzandole con diversi effetti, sempre più devastanti a seconda della loro potenza, cui è associato un determinato colore. Saranno cinque i tipi presenti: cremisi, indaco, ossidiana, oro e alabastro. Al variare del colore cambierà quindi l'effetto, e questo aumenterà a seconda del livello raggiunto dalla runa (sette in tutto). Ecco che il semplice lancio dell'ascia del barbaro potrà diventare ancora più letale per il nemico rimbalzando più e più volte, o il dardo del Witch Doctor potrà infuocarsi infliggendo molto più danno.
L'ultimo elemento di questa curatissima fase di costruzione del PG è il talismano, che occupa la parte sinistra della finestra di equipaggiamento e, in sostanza, la completa: presenta cinque slot per gli charm che, come appunto l'armatura, vanno a modificare gli attributi fondamentali del personaggio quali forza o resistenza. Differentemente da Diablo II, questi ultimi non andranno dunque a occupare spazio nell'inventario, ma avranno una loro precisa collocazione.

## DAMMI OGGI LA MIA ARENA QUOTIDIANA

L'ultima grossa novità presentata al BlizzCon riguarda il PvP, o per meglio dire le Arena Battle. Per la modalità competitiva del gioco è previsto un gran numero di arene disponibili in praticamente ogni zona principale di Sanctuary, il che garantisce una buona differenziazione per ambientazione. Due sono le modalità sinora annunciate: Deathmatch tutti contro tutti e Team Deathmatch a gruppi (fino a un massimo di quattro giocatori). Gli incontri saranno naturalmente gestiti attraverso Battle.net, con graduatorie che metteranno di fronte avversari di pari livello sfruttando un accurato matchmaking che garantirà battaglie equilibrate. Al momento, Blizzard ha parlato solo di partite generate casualmente, a due o più round, perciò non è dato sapere se sarà possibile un qualche tipo di personalizzazione in tal senso. E, stando sempre a quanto dichiarato, gli scontri saranno basati sull'abilità che i giocatori dimostreranno nel controllare gli avversari

La coda per giocare la demo di Diablo III ha raggiunto vette incredibili. Speriamo di poter dire lo stesso del gioco, una volta che sarà uscito!



Stando a sentire gli sviluppatori, dovremmo scorrazzare a casaccio molto meno rispetto al secondo capitolo.

Dopo averli cotti un po', fuori le granate per dargli in tocco finale!

Qualità e quantità degli elementi su schermo sembrano fatte apposta per non far rimpiangere la mancanza del treddi.

attraverso DoT, debuff et similia. Il classico crowd control insomma, ma al fine di scongiurare che tutto si svolga in funzione di questo tipo di meccanica saranno presenti particolari abilità espressamente dedicate al PvP, chiamate contrattacchi, studiate per interrompere questo tipo di penalità e dare ulteriore sale agli scontri. Riguardo a cosa si otterrà vincendo le partite è stato precisato che non vi sarà alcuna reward in forma di loot (orecchie a parte, ovviamente), ma che il sistema di ricompense sarà limitato ad achievement, titoli e gradi per l'immancabile ranking. Ma chi confida in qualcosa di più articolato non si disperi: questa è solo la prima forma di PvP, perché altre verranno annunciate in futuro.

## L'INTERVISTA DIABOLICA!

Queste le principali novità presentate all'evento californiano. Non mi resta che raccontarvi quello che ci hanno detto il Senior Producer Alex Mayberry e il Lead Content Designer Kevin Martens (mica pizza e fichi!) durante una chiacchierata che ha toccato tematiche ufficiali e un po' meno "ufficiali"

**TGM: Diablo III offrirà 60 livelli anziché 99. Questo cosa significa in termini di ore di gioco necessarie per arrivare al cap, e che relazione c'è coi tre diversi livelli difficoltà che avete annunciato?**

**Martens:** È difficile dire come si relazionino al monte ore, perché non abbiamo ancora completato il gioco a un livello sufficiente per dare un giudizio del genere. Ed è la stessa ragione per cui non sappiamo quanto è lungo, Diablo III. I 99 livelli di Diablo II credo che alla fine diventassero noiosi. Ritengo che molti giocatori si siano fermati attorno all'ottanta o al novanta, perché non vi erano validi motivi per andare oltre. Perciò stiamo rimuovendo un po' del tedio per rendere più divertente livellare fino alla fine, così che lo sia ancora anche quando si sarà completato il gioco un paio di volte. Ti posso dire, inoltre, che bisognerà accedere ai livelli di difficoltà più avanzati per arrivare al cap, similmente a quanto avveniva col predecessore.

**TGM: In termini di estensione quanto sarà differente Sanctuary rispetto a Diablo II? E quale sarà il rapporto tra le aree realizzate a mano e quelle generate casualmente?**

**Martens:** Non tutta la randomizzazione di Diablo II è buona. Detto questo, non stiamo rimuovendo le aree randomiche: le stiamo infatti aggiungendo, per raggiungere il nostro obiettivo seguendo due diverse strade. Le zone esterne, i bordi, non sono più casuali, perché non era cosa buona. Correre fino al bordo e poi fino all'altro per cercare sacche e quant'altro, cioè spostarsi avanti e indietro attraverso ogni area, era efficace ma noioso. Ciò che era divertente era ciò che si trovava dentro i dungeon generati casualmente; gli elementi compresi tra i bordi. Perciò questi li abbiamo creati a mano, per renderli più vivi e realistici. E il lo-

**GLI INCONTRI PVP SARANNO GESTITI ATTRAVERSO BATTLE.NET, CON GRADUATORIE CHE METTERANNO DI FRONTE AVVERSARI DI PARI LIVELLO, GARANTENDO BATTAGLIE EQUILIBRATE**

ok è decisamente migliore. Ma c'è più casualità in mezzo a queste aree, quindi probabilmente ci sono dozzine di eventi differenti per livello in ogni zona principale che si andrà ad esplorare. Per esempio, se stai camminando su una strada, la prima volta un manipolo di zombie può uscire dalle tombe e attaccarti, mentre la successiva la attraversi e non accade nulla. Un'altra ancora vi tro-

Scusi, ha da accendere? Prego, eccola servita! Molten arrows (frecce fuse, ma sicuramente Blizzard lo tradurrebbe meglio) in azione.

L'abilità ventaglio di lame del Demon Hunter permette di togliersi d'impiccio dalle situazioni più intricate, specie se usata in combo con la skill evasiva.

Ecco i due bontemponi che abbiamo avuto modo di intervistare al BlizzCon: a sinistra Kevin Martens, Lead Content Designer, a destra Alex Mayberry, Senior Producer.

L'entangling shot aggroviglia i nemici rallentandoli nei movimenti. Catena di Andromeda! Ehm... scusate.

Un mistero è stato risolto: ora si capisce la causa della latitanza di alberi nelle Dreadlands. Li hanno tagliati tutti i cacciatori, per farsi le frecce.

vi l'entrata di un dungeon che ti terrà occupato per venti minuti. Dopodiché potresti imbatterti solamente in una piccola grotta con una struttura totalmente diversa. Quindi ci saranno più cose disegnate a mano e sequenze scriptate. Inoltre facendo così abbiamo potuto creare strozzature in cui inserire speciali eventi della storia e cose simili.

**Mayberry:** Vi sarà ancora la casualità degli ambienti, ma più che altro stiamo randomizzando le attività che avvengono in essi. Perciò non si tratta semplicemente di esplorare le varie parti del mondo, ma di esplorarlo scoprendo di volta in volta tutto quel che vi abbiamo messo.

**TGM: Qualche anticipazione sul livello di gioco Inferno? Vi troveremo nemici più potenti o semplicemente più numerosi? Ci saranno differenze in termini di accessibilità all'end-game rispetto a Diablo II?**

**Martens:** Riguardo ai livelli di difficoltà, posso dirti che sì, i mostri saranno più duri da sconfiggere. Vogliamo incoraggiare la gente a giocare i contenuti di quest ed eventi tante più volte che in Diablo II (il che significa meno corse al boss e cose del genere, che alla lunga diventano noiose). Perciò, dal punto di vista delle ricompense, dei loot e dell'esperienza vogliamo che il modo migliore per ottenerle sia giocare. Giocare i livelli, i dungeon e tutti i contenuti, non solo i boss. Facendo questo speriamo di convincere i player a uscire e fare cose intrinsecamente più valide. Perciò ritengo che i prossimi quaranta livelli saranno più interessanti di quanto lo siano stati in Diablo II. Io credo fossero già molto buoni, ma adesso sono meglio! Riguardo all'end game, i piani non sono ancora stati stabiliti. È un'altra di quelle cose che dovremo pianificare dettagliatamente solo dopo che avremo completato il gioco. Vogliamo che, dopo averlo giocato diverse volte, quando si sarà contenti del nocciolo di Diablo III si passi ai livelli Inferno e Incubo per giocare i contenuti in maggior dettaglio. Non c'è molto altro da dire, al momento: dobbiamo finire il lavoro prima di poter lavorare sull'end game. L'accessibilità, comunque, sarà migliore: il gioco è più semplice e più profondo di Diablo II, perciò credo che su quest'aspetto abbiamo fatto alcuni passi avanti.

**"NON SI TRATTA SEMPLICEMENTE DI ESPLORARE LE VARIE PARTI DEL MONDO, MA DI ESPLORARLO SCOPRENDO DI VOLTA IN VOLTA TUTTO QUEL CHE VI ABBIAMO MESSO."**
***ALEX MAYBERRY, SENIOR PRODUCER***

**TGM: Per quanto concerne il gameplay cooperativo, Diablo III sarà più incentrato su di esso rispetto al precedecessore o non vi sarà differenza? A livello di contenuti avete pensato a qualcosa di specifico?**

**Martens:** Diciamo subito che non sarà necessario formare gruppi. Abbiamo implementato un siste-

Le Arena Battle consentiranno scontri multiplayer fino a otto giocatori in Deathmatch e Team Deathmatch.

Nel PvP avranno un ruolo di primaria importanza le abilità di crowd control, mitigate dalla possibilità di reagire tramite contrattacchi appositamente ideati.

L'utilizzo di diverse abilità in rapida successione è fondamentale per il successo del Demon Hunter: devono morire tutti prima che possano far sentire il loro fetore.

Il Witch Doctor era una classe che personalmente non avevo ancora avuto modo di provare: devo dire che tra pet e abilità di vario tipo mi è sembrata la classe più versatile.

Ovviamente i quest giver saranno contraddistinti da un punto esclamativo sopra la testa. Qui si tratta della Regina Scilla che gentilmente ci mostra la sua testa...

ma di difficoltà istantaneo, perciò se qualcuno si unisce a voi mentre state giocando, a seconda del personaggio e del momento, i mostri diventeranno immediatamente più difficili da abbattere, persino quelli che già si trovavano davanti a voi. Funziona abbastanza bene! E se i vostri amici escono o crashano, i mostri tornano subito più facili. L'abbiamo bilanciato per il single, e uno potrà giocare in solo al livello di difficoltà normale dall'inizio alla fine, senza dover fare party con nessuno per completarlo.

**TGM: Ma giocando in gruppo, essendo i mostri più difficili, si avrà accesso a ricompense più appaganti?**
**Martens:** No. Giocare in coop è più divertente, ed è questo il motivo per cui l'abbiamo reso possibile. Ovviamente per ottenere tutto da soli bisognerà essere davvero bravi perché, col gruppo, talvolta sarà più facile: quando i giocatori acquisiscono abilità ed esperienza possono, per dire, ingannare il mostro o distrarlo. In altre parole, sarà un vantaggio essere in quattro, anche se il mostro sarà quattro volte più forte.

**TGM: Passando all'interrelazione con Battle.net, funzionerà come con StarCraft II? Bisognerà restare connessi anche giocando in single?**
**Mayberry:** Stiamo ancora lavorando sul come Battle.net si integrerà con Diablo III... è qualcosa che dobbiamo ancora decidere. Possiamo però dire di esser molto contenti di come stanno andando le cose. Il team di StarCraft II ha aperto la strada ed è molto eccitato, ma si tratta di un gioco totalmente differente. Si tratta di un e-sport altamente competitivo più che di un semplice gioco. Diablo III non lo è affatto, è decisamente più incentrato sul cooperative play.

**TGM: Ma avete appena annunciato il PvP!**
**Martens:** Sì, ma si tratta di un valore aggiunto, non del nucleo del gioco. Non c'è alcuna correlazione, in termini di contenuti, tra le due cose. Sono due temi completamente diversi. Abbiamo inserito il PvP semplicemente perché i giocatori amano confrontare i loro personaggi con quelli degli altri giocatori.
**Mayberry:** Abbiamo visto cosa Battle.net è stato in grado di fare per StarCraft II, perciò per noi il punto è capire cosa dobbiamo aggiungere affinché ci sia permesso di raggiungere lo stesso grado di soddisfazione. Ci stiamo lavorando, ecco tutto.

**TGM: Quante sono le probabilità che Diablo III venga tradotto in Italiano?**
**Mayberry:** Beh, se guardate quanto Blizzard ha fatto in termini di localizzazione regionale coi suoi franchise, come Warcraft...

**TGM: World of Warcraft non è disponibile in italiano.**
**Mayberry:** Wow! StarCraft II lo è?

**TGM: Sì.**
**Mayberry:** Beh, allora direi che c'è almeno il cinquanta per cento di possibilità! (ride. ndr) Pretendiamo la perfezione nelle localizzazioni dei nostri prodotti, e direi che, visto quanto Blizzard è cresciuta in tutto il mondo negli ultimi anni, potete dormire sonni tranquilli. Almeno fino all'uscita di Diablo III!

**TGM: Sarebbe a dire?**
**Mayberry:** Soon(TM).

**"SE QUALCUNO SI UNISCE A VOI MENTRE STATE GIOCANDO, A SECONDA DEL PERSONAGGIO E DEL MOMENTO IN CUI QUESTO AVVIENE, I MOSTRI DIVENTERANNO IMMEDIATAMENTE PIÙ DIFFICILI DA ABBATTERE."**
***KEVIN MARTENS, LEAD CONTENT DESIGNER***

## LA CACCIA È APERTA

*Come detto, la caratteristica peculiare della classe del Demon Hunter è quella di poter utilizzare l'energia infernale dei nemici volgendola a proprio favore attraverso l'utilizzo di armi e proiettili, ma non solo: il Demon Hunter è immune alla carica demoniaca che pervade le Dreadlands, perciò sarà probabilmente laggiù che i mastri artigiani ci chiederanno di andare per trovare i loot più potenti per la creazione di armi devastanti. Ma questa classe fa anche ampio uso di trappole e altri gadget, così come si evince dalle abilità presentate al BlizzCon:*

***FRECCIA FUSA***
*Il Demon Hunter può utilizzare la sua balestra per lanciare una scia di fuoco che trapassa i nemici lasciando dietro di sé fiamme che infliggono danni anche ai nemici che l'attraversano.*

***GRANATA***
*Abilità che funziona sfruttando il medesimo meccanismo del Teschio Fiammeggiante del Witch Doctor: tre globi indemoniati rimbalzando a terra ed esplodono, causando un danno ad area che colpisce i nemici entro un certo raggio, potendo inoltre distruggere armi e scudi del nemico.*

***BOLA***
*Attacco ad area che trafigge il bersaglio e chi gli sta nei paraggi.*

***VOLTEGGIO***
*L'abilità di ritirata, immancabile per una classe marcatamente ranged: il cacciatore esegue un salto acrobatico nella direzione voluta per portarsi a distanza dal nemico.*

***TRAPPOLA DI SPINE***
*Ispirata a un'abilità dell'Amazzone di Diablo II, è una trappola posizionabile a discrezione del giocatore che scatta una volta che un nemico vi si avvicina.*

***VENTAGLIO DI LAME***
*Simile allo stadio più avanzato dell'abilità Denti del Necromante di Diablo II, permette al cacciatore di lanciare lame in tutte le direzioni. Combinata al volteggio dà modo di colpire più nemici mentre si effettua la manovra evasiva.*

***COLPO AGGROVIGLIANTE***
*Tramite quest'abilità il Demon Hunter scaglia un attacco multiplo sotto forma di un dardo che colpisce diversi bersagli, danneggiandoli e rallentandoli attraverso una sorta di reazione a catena.*

Di sicuro, negli scontri nelle arene, non mancheranno varietà e concitazione, inoltre...

... da quest'immagine si capisce che stare al centro del ristretto campo di battaglia è il modo più veloce per morire!

http://www.blizzard.com/blizzcon/

# BLIZZCON®

**Nei mondi creati da Blizzard, le capitali rivestono da sempre un ruolo centrale nelle peregrinazioni dei personaggi che li popolano. StarCraft ha le Capital Ship, Sanctuary ha Caldeum e Azeroth il trittico composto da Stormwind, Ironforge ed Orgrimmar. Il pianeta Terra, Anaheim.**

Si potrebbe obiettare che il nostro globo terracqueo non è stato forgiato dalla software house più acclamata d'America, ma da qualcuno con qualche annetto di esperienza in più sulle spalle, una sede un poco più vasta del complesso di palazzine di Laguna Canyon Road a Irvine e soprattutto in grado di passare dalla beta alla release in soli sette giorni. Ma se si provasse a farlo presente nelle stanze del BlizzCon, si verrebbe bollati come eretici e immediatamente bruciati sul rogo, senza possibilità di redenzione alcuna. Perché i giorni dell'evento diventano quelli dell'avvento, contrassegnati dalla lunga processione dei fedeli nel raccoglimento della preghiera per l'accoglienza del Messia. Trattasi, grazie a Dio (e la finisco qui), di un Messia talmente pagano da essere videoludico. Ma, per capire che questa perifrasi non è poi molto distante da ciò che avviene nella realtà, alla manifestazione che riunisce il gotha degli sviluppatori di giochi per PC e i loro fan bisogna esserci stati almeno una volta nella vita.

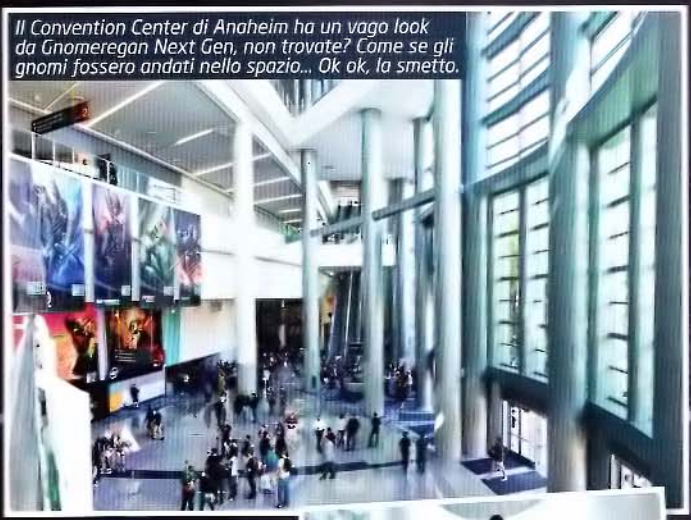
**IL TOTALE DEI BIGLIETTI VENDUTI PER IL BLIZZCON HA ORMAI QUASI RAGGIUNTO LA SOGLIA DEI TRENTAMILA, TANTO CHE È STATO IPOTIZZATO UN FUTURO TRASLOCO A LAS VEGAS**

## PELLEGRINAGGIO MEDIATICO

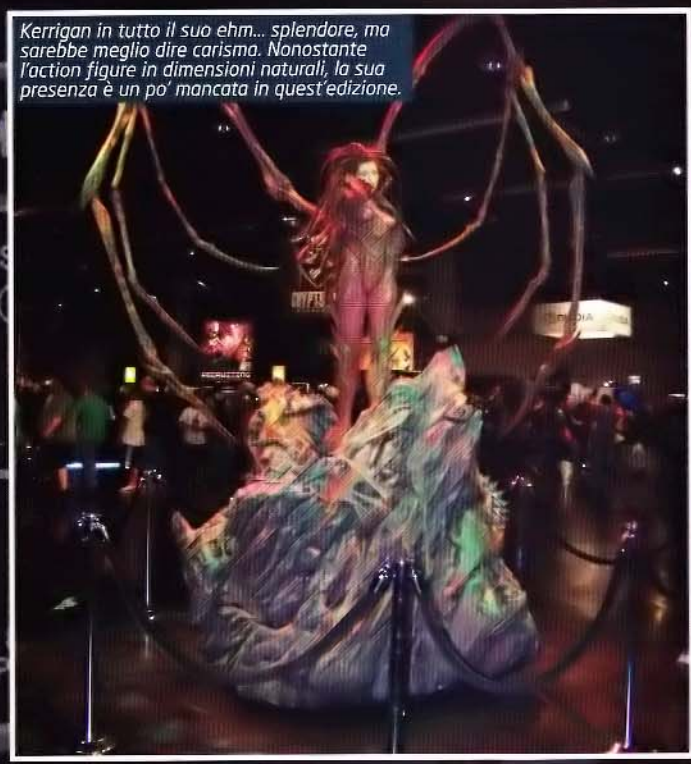
Noi vi abbiamo partecipato per il terzo anno consecutivo, come sempre allo scopo di darvene una presa diretta. Il sottoscritto s'è dunque immolato con ventisei ore d'aereo e tutto quel che ne consegue a livello umano e inumano, con unica consolazione consistente nelle avvenenti forme delle ciambelle distribuite con

*Ad aprire le danze è come sempre Mike Morhaime, storico co-fondatore di Blizzard e suo attuale Presidente. A lui toccano sempre gli annunci commerciali...*

*... mentre Chris Metzen si occupa di quelli relativi alle novità ludiche, come la nuova classe di Diablo III. Imperdibile la carrellata di immagini su cosa, secondo lui, è "geek".*


Il Convention Center di Anaheim ha un vago look da Gnomeregan Next Gen, non trovate? Come se gli gnomi fossero andati nello spazio... Ok ok, la smetto.

solerzia per rifocillare gli scombussolati inviati europei.
Dare una reale "dimensione delle dimensioni" di quest'evento con le parole è francamente difficile, basti dire che il numero dei giornalisti è prossimo alle 700 presenze, roba da E3 o GamesCom (parliamone... ndToSo), e che il totale dei tagliandi venduti, divenuti ormai una sorta di biglietto per il Paradiso manco si trattasse di schedine vincenti del superenalotto, ha quasi raggiunto la soglia dei trentamila, raddoppiando in due soli anni. E questo senza contare tutti coloro che hanno acquistato l'abbonamento in pay per view via DirecTV, che ha puntualmente fornito la copertura in HD streaming. L'unico limite, dunque, risiede nelle capacità ricettive dell'ormai sede storica, tanto che più di qualcuno ha ipotizzato un futuro trasloco in quel di Las Vegas. E, con tutto il rispetto possibile per l'Orange County, a noi non dispiacerebbe affatto!
Ma, bando (solo per il momento) alle speculazioni: dobbiamo raccontarvi ciò che è avvenuto nella due giorni tornata a tenersi ad Ottobre dopo la poco azzeccata concomitanza con la fiera di Colonia dell'anno scorso. C'è da dire che per questo evento Blizzard segue il medesimo principio che applica ai suoi titoli, ossia la reiterazione di una formula di comprovato successo atta all'ottenimento di un seguito ancor più ampio. Con i risultati che ormai sono sotto gli occhi di tutti, concorrenza in primis. Ecco dunque che le quattro gigantesche hall che compongono il complesso del Convention Center di Anaheim sono state equamente divise tra i brand di successo della softco: una per StarCraft, una per WoW e una per Diablo, senza tralasciare il Main Stage in cui si tengono i due eventi più seguiti, ossia la cerimonia d'apertura e quella di chiusura, inframmezzate da una lunghissima serie di appuntamenti su più palchi che mettono a nudo il lavoro di Blizzard, dall'art design al concept di ogni singola parte di ogni singolo titolo. Un'autentica scorpacciata del mezzo d'intrattenimento preferito da milioni di utenti insomma, come al solito contraddistinta dall'indiscutibile qualità ed attenzione ai minimi dettagli che è il consolidato marchio di fabbrica dell'ammiraglia californiana.
Tutto senza ovviamente dimenticare gli elementi di contorno, ossia le centinaia di postazioni per provare in anteprima le novità in uscita, darsele di santa ragione su StarCraft o Warcraft oppure gustarsi la fase finale del torneo a inviti, senza dimenticare stand dedicati al retrogaming, ai tatuaggi o ancora per farsi le foto con i propri eroi in orripilanti fotomontaggi a tema da esibire con orgoglio pavoneggiandosi con gli amici.
Davvero, occorre presenziare almeno una volta per capire realmente cosa rappresenti il brand Blizzard oltreoceano. Ben difficile trovare qualcosa a cui poterlo paragonare nell'ambito consono a noi italiani. Si potrebbe-


Kerrigan in tutto il suo ehm... splendore, ma sarebbe meglio dire carisma. Nonostante l'action figure in dimensioni naturali, la sua presenza è un po' mancata in quest'edizione.

## LA FINE DEL MONDO SECONDO BLIZZARD

**No, non mi riferisco ai terribili sconvolgimenti in arrivo con Cataclysm. Non solo, almeno. Ma al 2012. Come detto, a questo BlizzCon è mancato l'Annuncio, quello con la maiuscola. Un caso unico nella storia di questa manifestazione, destinato a rimanere tale. Il prossimo anno dovrebbe infatti, finalmente, essere quello buono per Diablo III. Perché ormai i fan non ne possono più di aspettare (anche se questa è una costante) e le classi sono finite. E per il 2011 c'è da aspettarsi anche tanto zerging per Hearth of the Swarm. Anche se, verosimilmente, Blizzard difficilmente bisserà la doppia release in dodici mesi come quest'anno è accaduto con Wings of Liberty e Cataclysm. Sarà quindi il 2012 l'anno del ritorno di Kerrigan, e già questo potrebbe bastare per dominare le pagine di riviste e siti specializzati. A quanto ci è dato sapere al momento, la Regina delle Lame ricoprirà il ruolo centrale della campagna singola, quel che insomma è spettato a Raynor in WoL. E c'è da scommettere che l'Unica Mente e Zeratul non staranno a guardare, qualunque saranno i futuri sviluppi.**
**Ma non è finita qui perché, da quanto lasciato trapelare da Rob Pardo, il 2012 sarà anche l'anno del MMO Next Gen, o quantomeno delle prime informazioni al riguardo, anche se la speranza che qualcosa venga rivelato già l'anno prossimo non è da escludere del tutto. Se posso dire la mia, molto dipende da Guild Wars 2. E non bisogna dimenticare che è in arrivo il film su Warcraft diretto da John Woo, di cui lo scripting è ormai stato completato, e il project Hydra, di cui praticamente non si è più parlato. Sarà Warcraft IV? Ciò che è oramai certo è che Blizzard sta lavorando su tre fronti, così come che Cataclysm non sarà l'ultima espansione di WoW...**

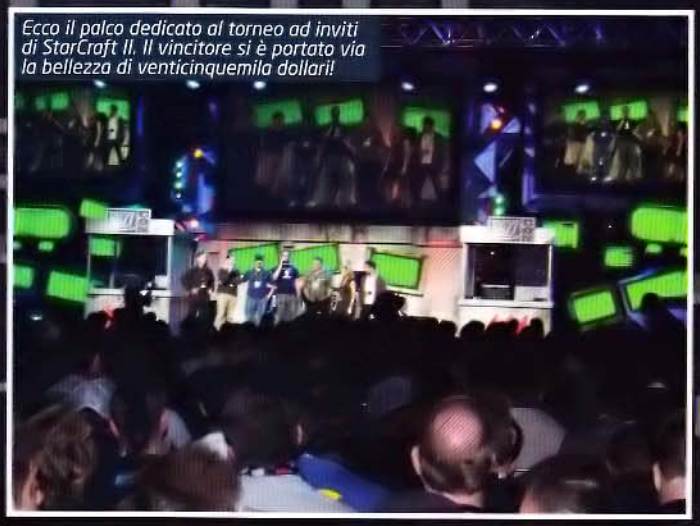
**PER L'EVENTO, BLIZZARD SEGUE IL MEDESIMO PRINCIPIO CHE APPLICA AI SUOI TITOLI, OSSIA LA REITERAZIONE DI UNA FORMULA DI COMPROVATO SUCCESSO ATTA ALL'OTTENIMENTO DI UN SEGUITO ANCOR PIÙ AMPIO**

No, Jack Black non sta urlando "For the Horde!", ma cantando insieme ai suoi Tenacious D sul palco della cerimonia di chiusura.

*Vedere Samwise Didier, Art Director di Blizzard, in azione mentre disegna è una delle cose più belle che possano capitare al BlizzCon!*

## POKER D'ASSI

**Blizzard ha annunciato di star lavorando su quattro custom map per il multiplayer di StarCraft II, di cui al BlizzCon ha messo a disposizione le demo giocabili. Prima di analizzarle nel dettaglio nei vari box sparsi per queste pagine, una considerazione riguardo a una in particolare: il DOTA Blizzard non è giunto solitario, ma subito dopo Valve e il suo DOTA 2, svelato pochi giorni prima e per cui si sono già alzate le polveri per i diritti sullo sfruttamento esclusivo del nome. La guerra è iniziata...**


*Ecco il palco dedicato al torneo ad inviti di StarCraft II. Il vincitore si è portato via la bellezza di venticinquemila dollari!*

**PUNTO FOCALE DELLO SVILUPPO DEL MULTIPLAYER DI STARCRAFT II È IL PROSEGUIMENTO DI QUANTO FATTO COL PREDECESSORE, DIVENTATO UN VERO E PROPRIO SPORT ELETTRONICO**

ro raggiungere simili vette se mai venisse organizzata una fiera della Serie A con i manager delle maggiori squadre a discutere di strategie di calciomercato e i calciatori più famosi disponibili a firmare autografi e sfidarsi in duello. Se pensate che stia esagerando allora dovreste vedere le carovane di gilda, gli achievement umani (ovvero i nerd coperti di spille dalla testa ai piedi) e le vecchine munite di insanabile entusiasmo nei confronti di WoW. Un fenomeno sociale: questo è, in buona sostanza, il marchio della bufera di neve negli U.S.A..

Parlando di sostanza, però, non possiamo non notare come in questa edizione sia venuto a mancare qualcosa. Non parlo certo di contenuti, dato che questi occupano le prossime pagine. Ma Mike Morhaime e Chris Metzen non sono riusciti questa volta a strappare l'interminabile ovazione cui ci avevano abituati. Questo perché, purtroppo, è mancato l'annuncio "clamoroso". Strategie di marketing Blizzard, cui certo non possiamo dar torto visti i risultati che conseguiti dai suoi uomini-dei. Ma a quanto pare, nuova classe ed arene PvP di Diablo III a parte, rivelazioni invero attese, hanno un po' latitato le novità assolute. Dico questo ammettendo che forse siamo stati abituati troppo bene, e che il reale motivo di questa considerazione è il fatto che tutti non vediamo l'ora di sapere cosa questa software house ci riserverà nei prossimi anni...

### IL CENTRO GALATTICO DELL'E-SPORT

Riservato alle anticipazioni sul futuro un apposito box, non resta dunque che concentrarsi su ciò che è stato detto e, nonostante i soli pochi mesi passati dall'uscita di Wings of Liberty e l'assenza di novità riguardo a Heart of the Swarm, il secondo capitolo della trilogia di StarCraft II per cui dovremmo aspettare il prossimo BlizzCon, le novità sull'RTS per eccellenza non sono comunque mancate. Oltre a essere stato il momento per la celebrazione del successo registrato all'uscita del luglio scorso, per il team di sviluppo l'evento di Anaheim è stato soprattutto l'occasione per spiegare il modo attraverso cui i giocatori verranno tenuti incollati ai monitor per tutto il prossimo anno. Stiamo parlando, ovviamente, del multiplayer: punto focale di Blizzard è infatti il proseguimento di quanto saputo fare col predecessore, rimasto sulla cresta dell'onda grazie a quello che è diventato un vero e proprio sport elettronico. E l'immancabile orda di pro-gamer asiatici (ma non solo) presente al BlizzCon era lì a dimostrarlo. Quale migliore occasione del torneo a inviti, al solito vinto da un sudcoreano, per annunciare le novità previste per Battle.net 2.0?

Ecco dunque che Dustin Browder & soci si sono presentati pronti a sparare cannonate per soddisfare i fan dell'infinita guerra tra Terran,

*Il costume contest è come sempre uno degli appuntamenti più interessanti del BlizzCon, soprattutto per la gran rassegna di topa. Da quella rossa in verde...*

*... a quella bionda in rosso. Non ci sono dubbi, questo Blood Elf fa proprio sangue!*

## LEFT 2 DIE

**Cominciamo proprio con un chiaro riferimento a Valve e al suo Left 4 Dead. Nulla accade per caso... Questa mappa cooperativa richiama fortemente la missione Epidemia di Wings of Liberty, nella quale ci si trovava a difendere le proprie installazioni da ondate di Terran infestati di notte per poi andare all'assalto delle loro di giorno. Con la variante di nuove tipologie di nemici da sconfiggere (zombie, ovviamente) al fine di acquisire biomassa e investirla in nuovi potenziamenti.**

Zerg e Protoss. Archiviate le polemiche di quest'estate relative alla Real ID e specificato che l'ondata di ban pre-BlizzCon ha riguardato solo coloro che, dopo attenti controlli, pensavano di poter fare i furbi con hack esterni, sono stati numerosi i development panel con cui sono state esplicate le meccaniche attraverso cui il gioco viene bilanciato, con tanto di incomprensibile formula matematica a dimostrare la complessità del sistema con il quale viene gestito quello che da più parti è stato definito l'"RTS definitivo", proprio per l'eccezionale bilanciamento tra le unità e le razze presenti. Quanto sia costante il lavoro chevi è dietro questo "achievement" è stato spiegato enunciandone i vari passaggi, a partire dall'utilizzo di diversi tool che tengono conto dei risultati delle partite online (e una buona fetta dell'argomento si è focalizzata sull'attuale predominanza dei Protoss sui Terran), analizzati in rapporto alla forza degli avversari in campo per ottenere un quadro completo di valori che, insieme al feedback dei giocatori più o meno professionisti, determina la taratura del sistema di matchmaking e le linee guida che gli sviluppatori seguono per offrire un'esperienza quanto più possibile equilibrata, tale da poter essere appunto considerata uno sport competitivo a tutti gli effetti. Se ve lo state chiedendo, ve lo diciamo più chiaramente noi: per alcune persone, StarCraft non è solo un gioco. Vi basti sapere che tra tornei e contest vari al BlizzCon vi erano in palio la bellezza di duecentomila dollari!

*Dopo tanta gnocca, ecco a voi un completo imbecille. Eh, il dance contest riserva parecchie sorprese, ma proprio per questo è imperdibile.*

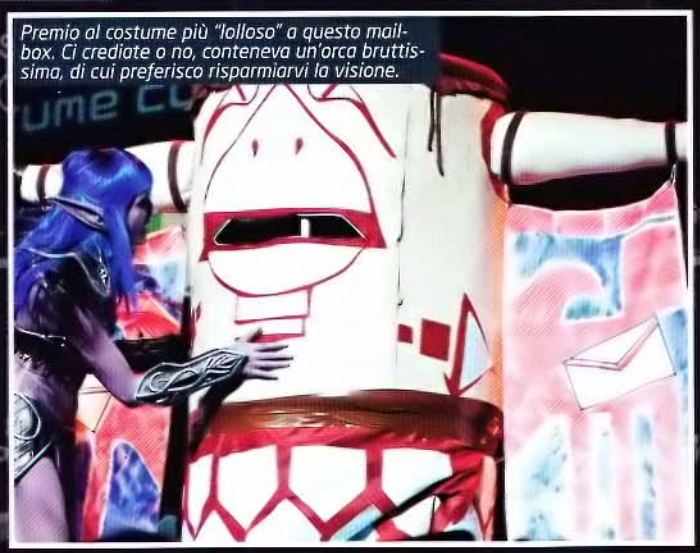
*E che dire poi di questo Witch Doctor? Non ci giochereste fino allo sfinimento e oltre?*

Ulteriori delucidazioni sono state poi fornite sulle logiche su cui si basano il ranking e le relative promozioni: si è infatti parlato dello Skill Tracking, il sistema che tiene conto delle vittorie ottenute ma anche della frequenza delle partite giocate, seguendo il principio che più uno gioca (sarebbe meglio dire si allena) maggiore è il livello di sfida che desidera. Questo monitoraggio non si azzera mai, al contrario della propria posizione nelle leghe tra una stagione e l'altra.
E, rimanendo in tema di leghe, non sono mancate succulenti novità, programmate per l'ultima patch dell'anno, che aprirà la Season 2 con cui arriverà il revamp dell'interfaccia di divisione e il sopracitato reset del rapporto vittorie-sconfitte. Arriveranno inoltre la Master nonché la Grand Master League, concepite allo scopo di incrementare la sfida per i migliori giocatori dell'attuale Diamond League. La Grand Master sarà una vera e propria lega dei campioni, dato che riunirà i migliori 200 player del mondo e sarà visibile a tutti, alla stregua di un vero e proprio evento mediatico. Ma non è finita qui, perché in ambito di mod e affini sono state annunciate quattro mappe custom nuove di zecca, che approfondiamo separatamente, e un futuro aggiornamento delle funzionalità del Galaxy Editor. Il tutto mentre si attende l'implementazione dell'attesissimo marketplace, tramite cui i giocatori (e Blizzard) potranno monetizzare la propria passione per StarCraft!

**SE VE LO STATE CHIEDENDO, PER CERTUNI, NO: STARCRAFT NON È SOLO UN GIOCO. VI BASTI SAPERE CHE TRA TORNEI E CONTEST VARI AL BLIZZCON VI ERANO IN PALIO LA BELLEZZA DI DUECENTOMILA DOLLARI!**

## CATACLISMA NATALIZIO

L'avvicinamento di quella che era stata la principale novità della scorsa edizione del BlizzCon quest'anno è stato un po' atipico, poiché la chicca che molti si aspettavano dalla cerimonia d'apertura era il cinematic


*Premio al costume più "lolloso" a questo mailbox. Ci crediate o no, conteneva un'orca bruttissima, di cui preferisco risparmiarvi la visione.*

*Eh sì, un altro! A questo gli dovevano pure dire che ha sbagliato completamente contest!*

Orde di Zerg e Terran attendono di essere massacrate nelle ore notturne del mod di prossima uscita Left 2 Die!

Vashj'ir è sicuramente una delle nuove zone di Cataclysm più caratteristiche ed interessanti. Niente combattimento sott'acqua, però.

trailer di Cataclysm. Invece, abbastanza inspiegabilmente, è stato dato in pasto al pubblico la settimana precedente. E lo stesso si può dire per l'ufficializzazione della data d'uscita, arrivata anch'essa con breve anticipo rispetto all'evento. Poco male, ma insolito per chi ha saputo fare dell'hype il proprio cavallo di battaglia. Si tratta del 7 dicembre, se ancora siete tra quei pochi terrestri che non lo sapessero. Se non altro ci siamo potuti godere il panel del "making of" e gli splendidi disegni di Samwise Didier, Art Director di Blizzard: vederlo all'opera è qualcosa di veramente impressionante, ai limiti del commovente.

**CINEMATIC TRAILER DI CATACLYSM E UFFICIALIZZAZIONE DELLA DATA D'USCITA SONO ARRIVATI CON BREVE ANTICIPO RISPETTO ALL'EVENTO. INSOLITO PER CHI HA SAPUTO FARE DELL'HYPE IL PROPRIO CAVALLO DI BATTAGLIA.**

Bando ai romanticismi, arriviamo alle novità di Sua Maestà WoW, precisando che sulle pagine di TGM della nuova espansione abbiamo già parlato in tutte le salse tramite numerose preview dedicate e le Massive News redatte dal sottoscritto, senza dimenticare che la beta è disponibile già da un bel po'. Mi concentro dunque sulle ultimissime: innanzitutto, per la prima volta, l'espansione sarà scaricabile in anticipo, previo acquisto del pre-order ufficiale disponibile su Battle.net. Una novità che dovrebbe scongiurare, almeno in parte, le famigerate code (non è al momento prevista l'apertura di nuovi server) e soprattutto l'insopportabile lentezza del patcher.

Anche per quel che riguarda il gioco vero e proprio le novità non sono mancate: anzitutto è stata "archiviata" la patch 4.0.1, prima della serie introduttiva a Cataclysm, che ha implementato parecchie cose interessanti come l'agognato Flexible Raid Lockout System, già attivo per Icecrown Citadel e Ruby Sanctum, il launcher migliorato, i nuovi requisiti hardware dettati dai miglioramenti grafici in arrivo (orizzonte più ampio, nuovi effetti, nuove texture eccetera), i cambiamenti di valuta per badge e affini nonché la prima parte della marea di modifiche al bilanciamento delle classi ampiamente annunciate e ben sottolineate proprio ad Anaheim. Siamo dunque in piena fase preparatoria, e lo sono anche i protagonisti del lore di Azeroth. Questo, è bene ricordarlo, nel momento in cui Blizzard ha proclamato il sorpasso del traguardo del dodicesimo milione di abbonati, raggiunto soprattutto grazie all'uscita di Wrath of the Lich King in Cina. I problemi legali con gli organi di controllo del governo di Pechino sono dunque acqua passata.

Passando alle feature del tutto inedite, illuminante è stato il panel dedicato ai dungeon, che come saprete con Cataclysm verranno in massima parte ridisegnati in termini di contenuti. Oltre ai già annunciati Blackrock Caverns, Grim Batol, Halls of Origination, Stonecore, Throne of the Tides, Tol Barad e Vortex Pinnacle, come se questi già non fossero già abbastanza per tenere i giocatori impegnati per mesi, ne sono stati annunciati altri due: trattasi delle Firelands e di Abyssal Maw, che diverranno accessibili "grazie" agli

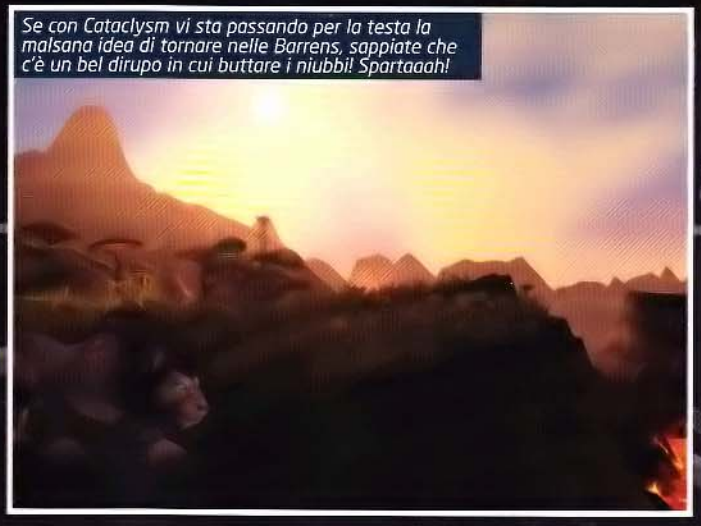
## STAR JEWELED

**Presentato come remake di Bejeweled, questo mod presenta gli stessi meccanismi del titolo PopCap. Bisogna allineare tre gemme dello stesso colore, con la possibilità di effettuare combo, per guadagnare punti da spendere in abilità ed unità, che si muoveranno in maniera scriptata con l'obiettivo di distruggere la base nemica. Si gioca a coppie contrapposte.**

## AIUR CHEF

**Sicuramente la più originale ma, a una prima prova, anche la meno divertente: nei panni di uno chef Protoss si è alla disperata ricerca di ingredienti per delle fantomatiche ricette. L'obiettivo è quello di cucinarne il maggior numero possibile nei tre round affrontando sette avversari. Le meccaniche sono FedEx, con il giocatore impegnato a cercare gli ingredienti in giro per la mappa per andarli subito a metter sul fuoco tornando alla base.**

Ecco cosa vi aspetta quando deciderete di affrontare La nuova istanza Grim Batol: ha la faccia da simpaticone, neh?


Se con Cataclysm vi sta passando per la testa la malsana idea di tornare nelle Barrens, sappiate che c'è un bel dirupo in cui buttare i niubbi! Spartaaah!

**DEATHWING FARÀ IMPROVVISE COMPARSATE IN LUNGO E IN LARGO PER AZEROTH, UN PO' COME SI È DEDOTTO DAL TRAILER. NON PER SCAMBIARE DUE CHIACCHIERE MA PER INCUTERE A TUTTI TERRIBILI SOFFERENZE.**

*Proprio non poteva mancare il muro su cui lasciare la propria tag...*

sconvolgimenti che distruggeranno le barriere tra i piani elementali, con tanto di ritorno di Ragnaros. Saranno disponibili con la patch 4.1.0, confermata proprio al BlizzCon. Insomma, davvero tanta carne al fuoco, contando anche le nuove modalità di progressione Normal ed Heroic.
Ma so che state trepidando perché arrivi al punto, ovvero a Deathwing. Purtroppo ancora nulla è stato detto. O meglio, nel pannello dedicato al lore Chris Metzen ha messo in fila una serie impressionante di spoiler, parecchie cosucce che tirano molto in ballo Garrosh e Thrall, ma per magnanimità nei vostri confronti preferisco fermarmi qui. Comunque niente di definitivo riguardo all'incontro col drago, indiscusso boss finale di Cataclysm. Come ho riportato nello speciale su GamesVillage.it (l'avete letto, vero?) ho provato anche con le domande dirette, ma Alex Afrasiabi è stato alquanto evasivo. A furia d'insistere ci ha però praticamente garantito che il prossimo, come era lecito attendersi, sarà Sargeras. Qualcosa è stato però rivelato immediatamente dopo la chiusura dell'evento, sebbene abbia a che fare con un World Event, feature verso cui Blizzard sembra aver riscoperto interesse. Deathwing farà infatti improvvise comparsate in lungo e in largo per Azeroth, un po' come si è dedotto dal trailer. E non per scambiare due chiacchiere ma per incutere a tutti terribili ma emozionanti sofferenze. Staremo a vedere, già dalla patch 4.0.3, quella che finalmente vedrà arrivare il cataclisma e che per voi che state leggendo dovrebbe già essere disponibile.
Concludo con ciò che è stato solamente accennato, Deathwing e Sargeras a parte: arriverà un completo revamp del sistema di loot (che sarà già migliorato con Cataclysm), nuove possibilità di teleport ma soprattutto un generale miglioramento delle mappe fuori e dentro le istanze, con molte più opzioni, come l'immediata visualizzazione di abilità, statistiche e reward dei boss. Una specie di wowiki direttamente in game, che certo si rivelerà molto utile.
Direi che per quest'anno è davvero tutto, non mi resta che rimandarvi alle pagine seguenti per quel che concerne Diablo III e al prossimo BlizzCon per tutto il resto!

**Paolo Davide Lumia**
**"Mascalzone" masca@sprea.it**

*Metzen s'è dimostrato possibilista anche riguardo il ritorno di Illidan. Speriamo stesse solo scherzando...*

## BLIZZARD DOTA

**Dopo Warcraft, Defence of the Ancients, Valve permettendo, sbarcherà anche su StarCraft. Come sempre prenderemo il controllo di un eroe (e che eroi: si parla di tutto l'universo Blizzard!) fargli acquisire esperienza ottenendo nuove abilità e risorse uccidendo i nemici che escono autonomamente dalle basi, che è nostro obiettivo distruggere. Gli sviluppatori hanno assicurato costante supporto per il bilanciamento tra gli eroi.**

*Uno degli eroi giocabili al BlizzCon, Za'Muro, alle prese con lo shop del Blizzard DOTA.*

*Mai avrei detto che mi sarei trovato in giro per le mappe di Starcraft II a collezionare ingredienti per la cucina Protoss...*

Pagina mancante

Pagina mancante

SVILUPPATORE: Frosenbyte - PUBLISHER: Atlus
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: Primavera 2011 - SITO: http://trine2.com/

# TRINE 2

***In un sol colpo, i tre eroi di Frozenbyte si preparano a sorprendere nuovamente gli amanti dell'azione, dei puzzle e dei platform. In compagnia, per l'occasione.***

Trine è un "piccolo grande" (grandissimo?) videogame, questo spero lo sappiano tutti. E se c'è qualcuno che ancora non ha incontrato le sue additive dinamiche, oltretutto perdendosi l'allegato a TGM di qualche mese fa (non ci voglio nemmeno pensare), è arrivato il momento di rimediare. Il seguito del titolo di Frozenbyte si avvicina a grandi passi, e questo è uno di quei casi in cui giocare al capitolo originale ha un senso preciso, perché Trine ha saputo fondere l'incipit della trama con le dinamiche del gameplay, attraverso un'idea semplice ma folgorante: tre personaggi "perdenti", ovvero una ladra sfortunata, un mago indisciplinato e un cavaliere sovrappeso, subiscono gli effetti di un incantesimo contenuto in un forziere, che li unisce in un'unica entità e dà loro modo di manifestarsi solo uno per volta, per dimostrare l'utilità delle proprie attitudini. Il resto del plot del primo episodio riprende in modo volutamente stilizzato i toni della fiaba, più che dell'epica fantasy, narrando di un regno incantato sul quale grava la minaccia di una classica armata di non morti; quello che davvero conta, però, una volta immersi in un mondo di gioco gradevole nella sua studiata semplicità, è la perfetta alchimia raggiunta tra le varie componenti del gameplay, unite sotto il segno della fisica di gioco. Riprendendo lo spirito dei pionieri del videoludo, Frozenbyte ha usato la bidimensionalità come solida roccia a cui aggrapparsi per tenere insieme le diverse attitudini videoludiche dei protagonisti: il guerriero Pontius è quasi una versione "vissuta" del Sir Arthur di Ghosts'n'Goblins, mentre i personaggi di Zoya e di Amadeus costituiscono il punto d'unione con i platform puri e i titoli moderni basati su puzzle fisici. Come ciliegina sulla torta, un semplice sistema di crescita permette di dotare i personaggi di ulteriori specializzazioni, così da adeguare le loro capacità a un reame sempre più complicato e insidioso.

**FROZENBYTE HA USATO LA BIDIMENSIONALITÀ COME SOLIDA ROCCIA A CUI AGGRAPPARSI PER TENERE INSIEME LE DIVERSE ANIME DEL GAMEPLAY**

## Commento

**Finalmente, l'acclamato Trine sta per avere un seguito. E, a quanto pare, si tratterà di un secondo capitolo fatto a immagine e somiglianza di quanto avrebbero voluto gli appassionati: in primis, la scimmia appollaiata sulla nostra spalla desidera mettere mano alla modalità cooperativa, in funzione della quale Frozenbyte sta costruendo la nuova storia e le nuove ambientazioni, ancora più grandi e complesse; proprio per garantire passaggi fluidi tra singolo e co-op, alle vocazioni "naturali" dei tre personaggi verranno affiancate altre abilità, in modo che gli eroi possano affrontare qualsiasi enigma e rendersi utili in qualsiasi condizione. Il fantasmagorico trio, se tutto va come deve andare, tornerà la prossima primavera. E noi non vediamo l'ora di accompagnarli.**

*Pro:* Passaggio fluido tra single-player e co-op.
Impianto tecnico ancora più rifinito.

*Contro:* In Trine, la coerenza fra gameplay e trama era assoluta. Sarà così anche per il seguito?

**Giudizio**

*Pontius al cospetto di una delle creature di Trine 2, che a una prima occhiata sembrerebbe il sovrano dei Troll.*

## UNO, TRINO E COOPERATIVO

Prima di passare in rassegna le novità di Trine 2, particolarmente succose in termini di modalità di gioco, è opportuno soffermarsi ancora un momento sulle principali caratteristiche del gameplay originale, comprensibilmente confermate dopo l'ottima prova fornita ai giocatori. Nella versione base dei personaggi, Zoya ha ancora a disposizione arco e frecce, per difendersi e per lanciare un rampino verso punti irraggiungibili dai compagni, mentre Pontius combatte con spada e scudo e Amadeus muove gli oggetti o ne disegna di nuovi con la sua bacchetta magica, per risolvere puzzle ambientali ma anche per uccidere i nemici in modo alternativo (magari materializzando una bella cassa sopra la loro testa). Frozenbyte deve poi aver pensato che un titolo bidimensionale, oltretutto lontano dalle dinamiche di uno shooter (a eccezione delle frecce di Zoya) ri-

Un rospo nei panni di un boss: ovviamente, le sfide di Trine 2 invitano a usare il cervello prima della forza bruta.

## C'ERA UNA VOLTA... IL MASSACRO DEGLI ALIENI!

*Dopo essermi sorbito le ultime uscite della serie Alien Breed, non riesco a trattenermi dall'intraprendere una piccola divagazione, che è anche una particolarità dei Frozenbyte. Di fronte alle dinamiche di Trine, e senza nulla sapere del pedigree di questi sviluppatori finlandesi, verrebbe da pensare che i baldi giovanotti abbiano passato la vita in mezzo a platform e action RPG a sfondo fantasy: in realtà, le opere precedenti dello studio recano il nome di Shadowgrounds, una serie che davvero non ha nulla a che fare con puzzle fisici e creature fatate. Proprio come AB, Shadowgrounds e il suo seguito sono shooter sci-fi con visuale isometrica, basati sull'esplorazione e lo sterminio di orde di alieni. Si tratta di titoli ben fatti, sicuramente le più valide alternative ad AB (per il single, in co-op regna Alien Swarm): tuttavia, Trine è un videogioco con qualità tali da offuscare le precedenti produzioni di Frozenbyte, comunque realizzate con gusto e ottima professionalità.*

schiasse di lasciare quasi disoccupata una mano del giocatore, cosa davvero brutta e cattiva: ecco quindi che il mouse (o la levetta analogica di destra, se si usa un pad) serve non solo a mimare gli incantesimi del mago, ma anche a direzionare lo scudo del ciccione corazzato e a far dondolare l'agile ladra, così da dare più respiro alle varie anime del gioco.
D'altronde, quella dell'ampliamento delle possibilità in mano al giocatore è una strada seguita anche in Trine 2, attraverso introduzioni non originalissime ma assolutamente adatte al contesto: alcune idee sono state suggerite dagli stessi giocatori, come il potere del mago di scagliare gli oggetti dopo averli sollevati (improvement comprensibile, per un personaggio più esperto), mentre altre trovate derivano da aspetti progettati per Trine ma mai implementati, come l'abilità di muoversi in un tempo rallentato, per le scattanti imprese della ladra, e la capacità di lanciare il martello per il coriaceo Pontius.
In realtà, però, è l'introduzione del co-op ad aggiungere sale a una pietanza già saporita: nelle immagini e nei video disponibili fino a oggi è possibile notare situazioni diverse, che contemplano da un parte lo stesso impiego dei personaggi, con lo switch libero fra l'uno e l'altro, e dall'altra la presenza contemporanea di più caratteri (il co-op, logicamente, ha un massimo di tre partecipanti); al di là delle trovate nella trama per giustificare questa nuova e sfaccettata situazione, ancora avvolte nel mistero, gli sviluppatori stanno affrontando problematiche più complesse nella costruzione dei livelli e degli enigmi, per essere assolutamente certi che i tre personaggi siano in grado di affrontare qualsiasi avversità. Se così non fosse, qualche partecipante al co-op rischierebbe di annoiarsi, e questa è un'eventualità da evitare assolutamente.

### UNA MAGNIFICA BIDIMENSIONALITÀ IN 3D

La personalità di un videogame come Trine, probabilmente, sarebbe andata d'accordo anche con un impianto tecnico più "naif", in linea con le scelte di tante valide produzioni indipendenti. La struttura visiva messa in piedi da Frozenbyte, invece, riesce a stupire seguendo la strada più complessa, attraverso un engine tridimensionale in grado di gestire al meglio le moderne feature grafiche: gli sviluppatori hanno usato le ottime competenze acquisite con i titoli precedenti (vedi box) per dar vita a un mondo convincente, per come è modellato e per l'adeguatezza di texture, effetti e sistema di illuminazione, con tanti elementi disposti a esaltare la tridimensionalità e un gusto raffinato nel design di personaggi e ambientazioni. Tutto questo, con i debiti aggiustamenti, verrà messo al servizio di scenari nuovi di zecca, fra cui citiamo una città fra le nuvole e le cavità all'interno di un enorme fungo. A testimoniare la predisposizione di Frozenbyte alle tecnologie più aggiornate, è intervenuta anche la collaborazione con nVidia: l'ultima patch per Trine introduce il supporto avanzato a PhysX e alla stereoscopia (che qualche risultato avrà pur dato in termini economici, visto che l'azienda continua a batterci sopra), ovvero alle stesse feature che appariranno in forma "nativa" nel sequel. Sarebbe sciocco, però, pensare che simili orpelli costituiscano davvero qualcosa di irrinunciabile: Trine 2 rimarrà tecnicamente apprezzabile anche su un comune schermo LCD, magari senza troppe schegge volanti a rallentare la GPU. E ci mancherebbe altro, direte voi. ■

**LA STRUTTURA CO-OP PORTERÀ ALLA COMPRESENZA DI PIÙ PERSONAGGI, ACCANTO ALLA CONSUETA POSSIBILITÀ DI PASSARE DALL'UNO ALL'ALTRO**

Pontius in posa eroica davanti a un affascinante macchinario, tipico delle atmosfere di Trine. Nelle sue mani un bel martello, che potrà essere anche lanciato.

In questo scatto, la compresenza dei tre personaggi testimonia l'inserimento del co-op, rispetto alla struttura del primo capitolo. Il titolo, comunque, sarà fruibile anche in solitaria.

La casa del mite (un po' meno, a dire il vero) Amadeus? A giudicare dall'arredo, direi assolutamente di no.

A CURA DI: Claudio Todeschini (keiser@sprea.it)

**SVILUPPATORE:** Gaming Minds Studio - **PUBLISHER:** Kalypso Media
**DISTRIBUTORE:** FX Interactive - **USCITA:** 17 novembre 2010 - **SITO:** www.patrician4.com

# PATRICIAN IV

***Ci si può arrischiare a dire che Patrician IV è solo una versione un po' più ricca e profonda di FarmVille?***

Le righe che avete appena letto sono ovviamente una provocazione, ma potrebbero anche essere la scusa giusta per convincere chi tiene i cordoni della borsa di casa (probabilmente un fan del gioco di Zynga che spopola su Facebook) a scucire i venti euro necessari per comprarlo. Il primo capitolo di questa serie ha debuttato nel 1992, sviluppato da Ascaron Entertainment: si parla di un'epoca in cui il genere degli strategici "mercantili" andava decisamente a gonfie vele; nel 2010, Patrician IV continua a essere una robusta simulazione economica, ma non trascura il boom di titoli casual come FarmVille, e cerca quindi di attirare nuovi giocatori con un approccio più accessibile che in passato.
Ancora una volta vi troverete nei panni di un commerciante dell'Europa Settentrionale del tardo Medio Evo, che dovrà principalmente occuparsi di acquistare e vendere merci, costituire nuove rotte commerciali, affrontare i pirati che infestavano i mari dell'epoca, e molto altro ancora. In Patrician IV scoprirete la presenza di un sacco di cose da fare, che regalano al gioco una profondità davvero notevole: tutte vi permetteranno di dare la conquista alla testa della Lega Anseatica (vedi box) e poter così ambire al dominio finanziario e politico della regione.
Il concetto chiave del gameplay di Patrician IV è quello della domanda e dell'offerta: ogni città della mappa è specializzata nella produzione di un particolare tipo di bene (idromele, legname, sale, formaggio...). Il vostro compito, almeno inizialmente, sarà quindi comprare a basso prezzo le merci nei luoghi ove vengono prodotte e rivenderle a una cifra molto superiore in quelli in cui scarseggiano. Facile, no? Questi primi scambi commerciali vi consentiranno di acquisire esperienza e di salire di livello, e al tempo stesso di farvi una buona reputazione con le città con cui si intessono relazioni commerciali. La reputazione gioca un ruolo importante, perché permette di unirsi alle varie gilde presenti nelle città, di cominciare a produrre da sé le materie prime, di varare una flotta con il proprio nome, di trattare per avere prezzi migliori e definire le prime rotte commerciali vere e proprie.
La reputazione può essere conquistata anche costruendo città, investendo in progetti sociali o semplicemente andando in chiesa a pregare. Patrician IV non è infatti solamente un simulatore economico, ma anche un completo city-builder. Una volta raggranellato un po' di denaro potrete recarvi dall'architetto locale e investire nella costruzione di nuovi edifici, che ser-

**IL CONCETTO CHIAVE DEL GAMEPLAY DI PATRICIAN IV È QUELLO DELLA DOMANDA E DELL'OFFERTA: COMPRARE A POCO E RIVENDERE A MOLTO**

*I "sim-patrizi" camminano tranquilli per le vie della nostra cittadina, rassicurati dalla cinta muraria che abbraccia il centro abitato.*

## Commento

**Chi già ha seguito la serie Patrician in tutti questi anni non avrà nessun particolare motivo per non volersi dedicare anche a questo nuovo episodio, che vanta una profondità, una ricchezza di contenuti e di situazioni di gameplay decisamente superiore ai precedenti capitoli, arricchite da un nuovo engine tridimensionale; al tempo stesso, chi desidera avvicinarsi per la prima volta a un prodotto "difficile" come questo potrà contare su un approccio semplificato e in grado di adattarsi allo stile di gioco di ciascuno. Rimane l'incognita di quanto l'apertura auspicata dagli sviluppatori nei confronti di un nuovo pubblico rischi di sacrificare la profondità della simulazione, o se al contrario il gioco rimane comunque difficilmente accessibile ai meno scafati del genere.**

***Pro:*** Gameplay profondo
Simulazione economica accurata
Varietà di situazioni di gioco

***Contro:*** Troppo complesso per i meno esperti del genere?

***Giudizio***

L'interfaccia di Patrician IV, completamente riprogettata rispetto al passato, risulta decisamente più accessibile e mai troppo "affollata".

viranno anche a creare forza lavoro e rendere la popolazione più felice. Occorrerà inoltre pensare a dar loro un tetto sotto cui riposare (case da costruire), e un luogo sicuro in cui vivere (difese cittadine), pena il rischio di ritrovarsi con una popolazione scontenta. La fuga di cervelli e manovalanza non è l'unico problema di cui dovrete preoccuparvi: ci saranno malattie e pestilenze, tumulti politici, condizioni climatiche variabili, banditi e pirati da combattere. Potrete costruire navi da guerra che affiancano i mercantili, mura e torri per proteggere le città, e volendo potrete persino passare al "lato oscuro" e diventare voi stessi dei banditi. Occhio, però, perché se le navi assalite vi riconoscono, la vostra reputazione è destinata a colare a picco (ahr ahr).

## DIVERSIVI PIRATA

Fare il pirata non è l'unico "diversivo" offerto da Patrician IV: una volta raggiunto un livello sufficiente e una discreta reputazione avrete accesso a missioni politiche, che possono comprendere anche complotti, intrighi e omicidi di palazzo. Oppure potrete fondare una vostra città e diventarne sindaco. Una volta conquistata la testa della Lega Anseatica il gioco rimarrà aperto, con nuove abilità da sbloccare, missioni da portare a termine e via discorrendo.
La struttura di Patrician IV appare complicata, e in parte è dovuto al fatto che lo è: gli sviluppatori hanno però cercato di semplificare il più possibile la gestione di ogni aspetto, senza per questo sacrificare la profondità dei vari elementi: le rotte commerciali sono automatiche, gli scambi possono essere gestiti manualmente o dal computer, e via di questo passo, dai tutorial interattivi agli aiuti che compaiono ogniqualvolta ci si imbatte in una novità. Per la prima volta nella serie debutta inoltre un nuovo motore grafico completamente tridimensionale, che lo rende più appetibile alle "nuove leve". Per concludere, il gioco arriverà sul mercato italiano distribuito da FX Interactive, che in questi anni ci ha abituati a una traduzione curatissima e dettagliata, un packaging di tutto rispetto (gioco aggiornato alla versione 1.21, manuale a colori e mappa dell'Impero dei Mari), e soprattutto al prezzo più che competitivo di € 19.99. ■

## LEGA (AL) NORD

*Quella con cui avrete modo di confrontarvi, al cui interno dovrete imparare rapidamente a muovervi, e alla cui cima punterete ad arrivare fin dall'inizio della partita è la Lega Anseatica, un'alleanza di città sorta alla fine del Medio Evo e durata fino agli albori dell'era moderna, che ha mantenuto il monopolio sui commerci di una larga fetta dell'Europa Settentrionale e del Mar Baltico.*
*Nel XII secolo i mercanti di diverse città presero a costituirsi in società, chiamate Hanse, fondate per favorire i commerci con le città straniere; uno degli obiettivi di questo patto era ottenere privilegi particolari per i suoi membri. A Colonia, per esempio, nel 1157 i mercanti riuscirono a convincere Enrico II d'Inghilterra a concedere loro speciali diritti commerciali, come la possibilità di scegliere per primi le merci in arrivo lungo il fiume che attraversava la città, garantendosi così di mettere le mani sulle partite migliori.*

**LA REPUTAZIONE PUÒ ESSERE CONQUISTATA ANCHE COSTRUENDO CITTÀ, INVESTENDO IN PROGETTI SOCIALI O SEMPLICEMENTE ANDANDO IN CHIESA A PREGARE**

Aahhhhhrrr! Le battaglie navali sono uno dei "diversivi" più piacevoli introdotti in questo nuovo episodio di Patrician.

Le condizioni meteo sfavorevoli sono uno di quegli elementi contro cui non c'è molto da fare, salvo imparare ad accettarli.

A CURA DI: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: 1C, DigitalMindSoft - PUBLISHER: 1C Company
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: Secondo trimestre 2011 - SITO: www.menofwargame.com/

# MEN OF WAR: VIETNAM

***Due squadre si muovono in mezzo alla giungla, pronte a darsi battaglia. Senza saperlo, sono in qualche modo alleate: entrambe cercano di portare la guerra del Vietnam negli RTS...***

Nel numero di ottobre abbiamo affrontato in un dossier la tematica della guerra del Vietnam vista dai videogame: un dato emerso in quell'occasione, costruita intorno all'annuncio dell'ultimo, succulento DLC per Bad Company 2, è stato sicuramente la minore presenza degli strategici tra i titoli incentrati sul sanguinoso conflitto in Indocina, perlopiù action in prima e terza persona, oltre al livello qualitativo non troppo alto di alcune eccezioni alla regola, come l'RTS Platoon degli ungheresi di Digital Reality. In chiusura di articolo, però, abbiamo accennato a Men of War: Vietnam liquidandolo con una sola battuta, anche per mancanza di spazio: doverosamente, cerchiamo ora di rimediare, perché in realtà si sta parlando della nuova espansione stand alone di un gioco più che pregevole, capace di confrontarsi senza troppi timori con un campione degli strategici sulla Seconda Guerra Mondiale come Company of Heroes. La meticolosa ricostruzione storica e la notevole profondità del gameplay, dal comando di una compagnia fino alla guida dei singoli soldati, sono i pregi migliori di una produzione che, se non è riuscita a vendere come il suo diretto concorrente, non può comunque rimproverarsi nulla sul piano qualitativo. L'interesse per MoW:Vietnam è addirittura duplice, però, perché la politica del publisher è stata fino a questo momento quella di "spezzettare" le esperienze in termini di modalità: MoW: Red Tide, uscito qualche tempo fa, offre solo la campagna per il single player, mentre l'esperienza multiplayer e cooperativa sarà al centro di Men of War: Assault, sviluppato parallelamente alla "divagazione" vietnamita di cui stiamo parlando. MoW: V, invece, presenterà le offerte di gioco tutte insieme, e questa è già di per sé un'ottima notizia.

**SUL FRONTE OPPOSTO AGLI AMERICANI, DUE SOLDATI DELL'ESERCITO NORDVIETNAMITA SARANNO AFFIANCATI DA DUE "CONSULENTI" DELL'ARMATA ROSSA.**

## Commento

**La rappresentazione della Guerra del Vietnam presenta diversi nodi da sciogliere in un RTS, ma anche opportunità che 1C e DigitalMindSoft stanno cercando di cogliere: il primo capitolo ha già dimostrato di essere a suo agio con singoli soldati e piccole squadre di uomini, e questa vocazione dovrebbe rispondere alla perfezione alle esigenze di MoW: Vietnam, incentrato in gran parte sull'uso di una piccola squadra. Inoltre, a differenza della prima espansione stand alone, MoW:V presenterà diverse modalità di gioco: potremo rivivere gli eventi della campagna in co-op, oppure prendere parte a scontri competitivi tra americani e forze nord-vietnamite.**

***Pro:*** Il gameplay di MoW sembra adatto all'impresa
Campagna su entrambi i fronti
Multi e Co-op appetitosi

***Contro:*** La giungla è insidiosa, anche per gli sviluppatori

***Giudizio***

*A causa dell'ostilità di gran parte della popolazione civile, in Vietnam nessun spostamento poteva essere considerato sicuro. Proprio come nel moderno Afghanistan.*

### FINO AL CUORE DELL'INFERNO

Una delle migliori qualità di Men of War, ovvero l'appagante micromanagement di soldati e piccole squadre, risulta particolarmente a suo agio nella nuova ambientazione. Questo perché in Vietnam, nella realtà come nella splendida rappresentazione fornita da 2K Cech in Vietcong, le squadre di marine in marcia della giungla non potevano essere troppo nutrite, al di là delle battaglie più grandi e famose, a causa della natura stessa del territorio: in ambito videoludico, tale dettaglio mal si adatta a scontri tattici

Gli scenari mettono in risalto l'ottimo sistema di illuminazione, insieme a una modellazione impressionante per un RTS.

In Vietnam, naturalmente, il dislivello militare fra le forze era molto evidente. Un multiplayer bilanciato, però, ha bisogno di qualche mezzo in più...

su vasta scala (probabilmente, è una delle ragioni per cui i Nam-Game strategici sono pochi), ma le caratteristiche della serie di 1C dovrebbero sopperire bene al problema, garantendo l'efficace gestione di un manipolo di uomini, da disporre tatticamente sul terreno, oppure il controllo delle singole unità, caratterizzate da un livello di personalizzazione prossimo a un RPG, a partire dall'inventario personale con armi ed equipaggiamento. I protagonisti della campagna "americana" di MoW:V saranno più numerosi rispetto al capitolo principale di MoW, e il loro ruolo assumerà un peso ancora maggiore nelle dinamiche di gioco, per il dipanarsi della storia e soprattutto per le specifiche attitudini di ogni soldato (e quindi dell'utilizzo che se ne può fare durante le missioni): le azioni contempleranno anche l'intervento di forze alleate, americane o sudvietnamite, ma il focus si stringerà sui destini del sergente John Merrill, del cecchino Sonny Armstrong, del mitragliere Jim Walsh, del granatiere Carl Dillan e del tecnico Bill Kirby, quest'ultimo preposto a invocare l'aiuto della cavalleria del cielo (sì, l'uso di elicotteri è parte integrante del gameplay), oppure a trovare una soluzione per i passaggi più ostici nella giungla.

In riferimento alla campagna abbiamo citato una particolare fazione, quella americana, perché il gioco offrirà la stessa quantità di missioni anche sul fronte opposto, attraverso un'unità "Charlie" di paragonabile dimensione. 1C sta tenendo un certo riserbo su questa porzione di gioco, ma quello che si sa sembra indicare una prospettiva davvero inedita per le opere di fiction ambientate durante la guerra del Vietnam, anche al di fuori del contesto videoludico: ad affiancare due soldati dell'esercito nordvietnamita, infatti, ci saranno due "consulenti" dell'Armata Rossa, capaci di offrire un punto di vista diametralmente opposto a quello degli U.S.A., anche in termini di interessi internazionali.
Sia che si interpretino i marmittoni a stelle e strisce, sia che ci si cali nei panni degli insidiosi Vietcong, avremo comunque a che fare con scenari particolarmente importanti per il conflitto, come il delta del Mekong e la città di Saigon, mentre le missioni seguiranno gli eventi cruciali della ventennale guerra, compresa l'Offensiva del Tet scatenata dalla NVA nel 1968 (in occasione del capodanno vietnamita, da cui deriva il nome). Nella tradizione della serie, 1C ha assicurato il massimo della fedeltà storica possibile, nel background della trama ma anche nella pratica del gameplay: persino le trappole piazzate da Charlie lungo i sentieri saranno ricostruite sulla base di un approfondito lavoro di documentazione, e la stessa attenzione toccherà a tanti altri dettagli, dall'impiego degli aviotrasportati fino alle gallerie scavate dalla resistenza vietnamita.

**L'ESPERIENZA MULTIGIOCATORE È SVILUPPATA DA UN TEAM DEDICATO, COMPOSTO DAI TEDESCHI DI DIGITALMINDSOFT, CHE HA GIÀ DATO PROVA DI SÉ NELL'ORIGINALE MOW**

## L'ESTETICA DEL NAPALM

Fin dagli esordi, Men of War ha affiancato il rivale CoH anche sul piano della sfida tecnica, presentando al contempo valide IA e una notevole capacità di dettagliare scenari e singole unità sul piano grafico. In particolare, la nuova ambientazione esalterà ancor più le capacità dell'engine, grazie alla costante presenza di corsi d'acqua e scorci lussureggianti, caratterizzati da ombre e riflessi piuttosto raffinati. Speriamo, sotto questo profilo, in un risultato meno pesante da far girare sulla media tecnica dei PC, magari grazie alla minor frequenza delle azioni su vasta scala: davanti all'encomiabile profondità del gameplay, un minimo di sacrificio è comprensibile, soprattutto su hardware un po' datati, ma sperare in una maggiore snellezza appare più che legittimo, arrivati come siamo alla seconda espansione della serie.
Come abbiamo accennato in apertura, infine, in termini di modalità MoW: Vietnam presenterà un canonico multiplayer competitivo, con partite skirmish e altre dotate di obiettivi, ma darà anche modo di vivere la campagna principale insieme ad altri 4 giocatori collegati in co-op, con cui avvicendarsi nei ruoli principali e comandare le rimanenti unità. La qualità dell'esperienza multigiocatore dovrebbe essere garantita dal coinvolgimento di un team dedicato, composto dai tedeschi di DigitalMindSoft, che ha già dato prova di sé nell'originale MoW e nel solido Soldiers: Heroes of World War II; la stessa cosa, però, si può dire del comparto single player, sul quale è al lavoro lo stesso gruppo interno a 1C visto all'opera in Red Tide, capace di un livello qualitativo vicino all'episodio originale degli ucraini di Best Way. Gli "Uomini in Guerra" formato Vietnam dovrebbero arrivare nei primi mesi dell'anno prossimo. ■

L'offensiva del Tet si è vista in alcuni FPS, ma per gli strategici in tempo reale si tratta di un territorio fecondo e inesplorato.

Due chiacchiere e una sigaretta, prima di tornare all'inferno.

■ CPU: Dual Core 2 GHz (Dual Core Duo 2,66 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 9600 512MB o ATi equivalente (nVidia GeForce GTX460 768MB o ATi equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 15 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Square Enix ■ PUBLISHER: Square Enix
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: MMORPG
■ LOCALIZZAZIONE: Manuale ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90 (30 giorni inclusi)

www.finalfantasyxiv.com

# Final Fantasy XIV

**La saga di Final Fantasy torna a solcare gli universi persistenti: dopo la lunga epopea MMORPG dell'undicesimo capitolo Effe-Effe 14 prova a rinfrescare il multiplayer online in salsa giappo...**

Dopo una decina d'anni scarsa, il Final Fantasy in versione gioco di ruolo online è tornato, in una veste tutta da scoprire. Quando uscì il suo diretto predecessore, Final Fantasy XI Online, Square Enix si chiamava Squaresoft e World of Warcraft doveva ancora invadere la rete, giusto per dare un paio di riferimenti. Da allora, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia: FFXI ha continuato ad ampliarsi fino al 2008 con ben quattro espansioni, mentre la concorrenza prendeva il sopravvento confermandosi come riferimento per i giochi di ruolo online a sfondo fantasy. Con questo Final Fantasy XIV Square decide di dare un nuovo scossone al panorama dei MMORPG, portandosi dietro alcune peculiarità della serie e alcuni elementi che hanno reso il primo esperimento online della casa giapponese così differente dai suoi rivali. Basterà questo per decretare un nuovo universo di gioco di successo? È decisamente presto per dirlo, anche perché allo stadio attuale FFXIV, nonostante la release ufficiale, è ben lungi dall'essere completo... ci torneremo in seguito, non vi preoccupate. Per il momento, vediamo cosa ci propone Eorzea, il pianeta su cui si svolgeranno le nuove avventure di FFXIV.

## EHI, MA CI SIAMO GIÀ VISTI DA QUALCHE PARTE?

Come succede periodicamente per ogni Final Fantasy, il mondo in cui ci troveremo è più o meno simile ai suoi predecessori, con qualche variazione di rilievo sparsa qua e là. Nel caso di FFXIV saremo su Eorzea, un pianeta diviso in continenti e spaccato da continue lotte tra vari imperi e varie città stato indipendenti. Tutto questo finché un misterioso impero d'oriente non invade una delle città stato più importanti, convincendo i vari imperi a fondersi in una solida alleanza militare pronta a respingere il misterioso conquistatore del levante. Peccato che questi non ne volesse sapere di scendere per tutto l'occidente: il risultato di questa strana pace imposta è un esercito di mercenari lasciati senza lavoro, pronti a diventare una nuova figura professionale, gli avventurieri. Divisi in gilde e catalogati per lavoro, questi ex mercenari sbarcano il lunario compiendo missioni per conto delle rispettive casate, o per gloria personale, passando da una gruppo a un altro senza troppe difficoltà e cambiando lavoro all'occorrenza. Questi avventurieri appartengono a diverse etnie: Hyur (umani), Elezen (elfi), Lalafell (i vecchi tarutaru di FFXI), Roegadyn (corrispettivo dei rocciosi e giganteschi Galka) e Miqo'te (corrispettivi dei felini Mithra). Ognuna di queste razze ha una sua versione dalla pelle chiara e una più "notturna" (parti-

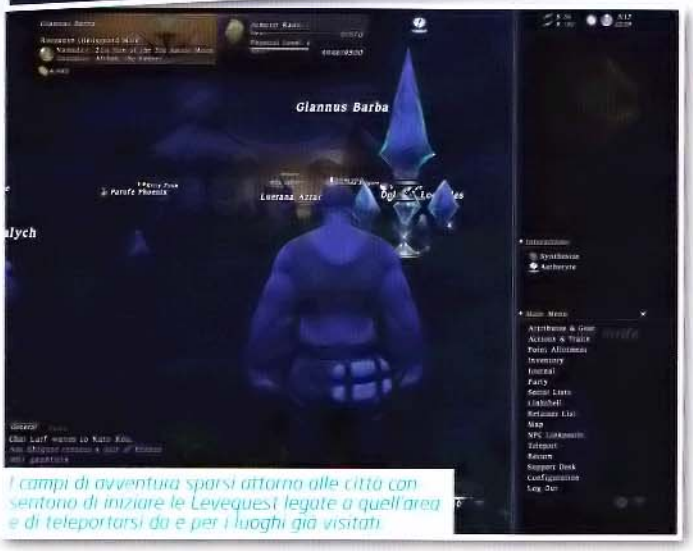
Il ritorno di Final Fantasy Online: un nuovo mondo, un nuovo sistema di job, la stessa sensazione di un FF a misura d'uomo? Per ora non proprio, in seguito speriamo...

**COME SUCCEDE PERIODICAMENTE PER OGNI FINAL FANTASY, IL MONDO DI FFXIV È PIÙ O MENO SIMILE AI SUOI PREDECESSORI, CON QUALCHE VARIAZIONE DI RILIEVO SPARSA QUA E LÀ**

## PREZZI E PRESTAZIONI

Come molti MMORPG, anche Final Fantasy XIV prevede un abbonamento mensile. Qui però le cose si complicano un po' se si considerano le opzioni a pagamento. Per iniziare, diciamo che l'abbonamento base costa € 9,99 (che fare 10 faceva brutto) a cui però va aggiunto un € 3,00 a personaggio, compreso il primo. Ecco quindi che il costo mensile (al netto di offerte e pacchetti di mesi) è di € 12,99 con un solo personaggio, € 15,99 per due e così via. A questo si aggiunge € 1,00 per ogni banchetto di vendita (attivo anche quando il giocatore è offline) che si vuole possedere, a partire dal secondo (il primo è compreso con il PG). Se volete aggiungere anche un 10% di mancia per il Nikazzi fate pure, eh...

Le tre capitali principali mostrano architetture visionarie, come ci si aspetta da un Final Fantasy. Peccato per il crollo delle prestazioni.




I campi di avventura sparsi attorno alle città con sentono di iniziare le Levequest legate a quell'area e di teleportarsi da e per i luoghi già visitati.

**GLI AVVENTURIERI DI FFXIV POSSONO INTRAPRENDERE TUTTE LE CARRIERE CHE VOGLIONO, SENZA LIMITAZIONI DI CLASSE**

colari che, insieme alle fasi lunari, al giorno di nascita dell'avventuriero e al suo santo protettore influiranno di sicuro nelle meccaniche di gioco, anche se al momento non è dato sapere come), ma in linea generale è chiaro che il pool di razze, seppur con nomi differenti, non si discosta molto dal primo Final Fantasy Online.

Quello che invece è cambiato radicalmente tra i due FF online è il sistema di lavori, che ora comprende anche le attività normalmente legate alla raccolta di materie prime (gathering) e alla produzione di nuovi prodotti (crafting).

### TANTI LAVORI PER UNA SOLA PERSONA

Gli avventurieri di FFXIV possono intraprendere tutte le carriere che vogliono, senza limitazioni di classe. Questo perché, a differenza di molti altri MMORPG, qui il personaggio è definito dalla razza, che determina le caratteristiche di base, e da un livello "fisico", basato sull'esperienza globale, ma anche dalla sua abilità in determinate skill, legate ai vari tipi di oggetti che imbraccia. Insomma, l'arma o l'attrezzo impugnato definiscono il job, il lavoro che in quel momento si sta esercitando. Migliorando in quella particolare mansione si guadagnano punti per crescere nel livello del job e contemporaneamente esperienza per il livello fisico. Salendo di livello "fisico" si possono distribuire punti alle tradizionali caratteristiche (forza, intelligenza, agilità), mentre diventando più esperti nei job si sbloccheranno tratti e abilità, come nuove combinazioni d'attacco o inedite procedure per identificare materie prime o lavorare i materiali. La cosa da notare di questo sistema di classi è che spesso le abilità imparate possono essere utilizzate anche svolgendo altri job, permettendo così al personaggio uno sviluppo ben più complesso e definito del tradizionale sistema di classi e sottoclassi. Per capirci, un guerriero (uno dei tanti job: Gladiator, Marauder, Pugilist, Archer o Lancer, a seconda appunto dell'arma impugnata) che ha sviluppato parte delle sue capacità di mago (Conjurer o Thaumaturge) può lanciare alcune magie anche quando è in modalità guerriero, diventando così un ibrido

All'inizio dell'avventura una serie di filmati in CGI con protagonista il proprio personaggio introducono alla storia alla base di FFXIV

Equipaggiamento e arsenale possono assumere dimensioni spaventose: ogni job, infatti, ha i suoi vestiti, le sue armi, i suoi orpelli...

## ESTRARRE, PRODURRE E COMBATTERE, SEMPRE LAVORO È!

**L'equiparazione tra classi di combattimento, gathering e crafting permette a Final Fantasy XIV di fregiarsi di 18 diverse classi disponibili al momento del lancio. Allo stato attuale, infatti, abbiamo 5 classi di combattimento (Disciples of War) e 2 di magia (Disciples of Magic), alle quali si aggiungono 3 job legati alla Disciples of Land, Fisher, Miner e Botanist e 8 lavori Disciples of Hand (il crafting vero e proprio). Tra questi troviamo di tutto, dal classico Armorer al Goldsmith, dal Carpenter al Culinarian, dal Blacksmith all'Alchemist... mica male, no?**

Ogni job ha caratteristiche uniche che lo rendono interessante

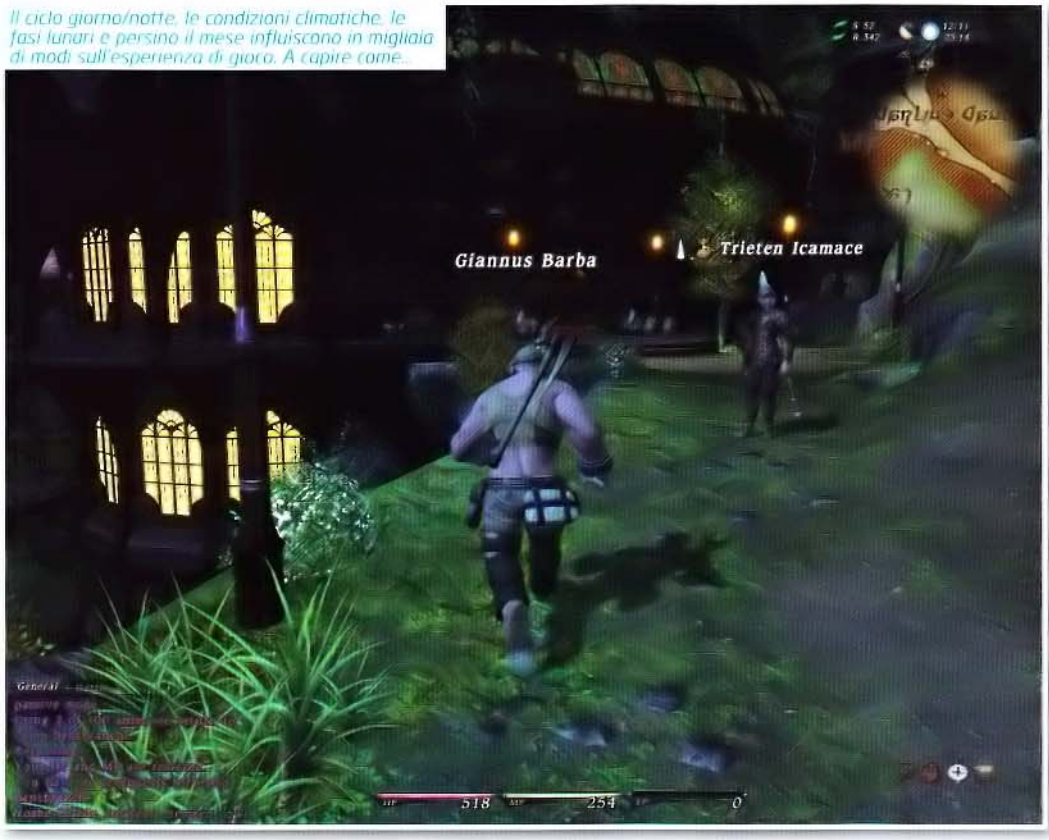
capace, magari, di applicare debuff o di curare il gruppo. Tutto questo vale, ovviamente, fino a un certo punto di specializzazione, ma di certo il meccanismo dei job è molto allettante e dà modo ai giocatori di costruirsi un personaggio tagliato su misura: considerando anche che per ogni personaggio aggiuntivo si paga un extra di abbonamento (ne parliamo più dettagliatamente in un box), la scelta di non limitare la possibilità di esplorare ogni job ci pare azzeccata e in linea con la filosofia del precedente FFXI.

### TUTTO BELLO, SULLA CARTA

Terminato il discorso sul sistema di classi e sullo sviluppo così malleabile del PG si esauriscono i lati positivi degli aspetti di gameplay. Il perché di questa affermazione è presto detto: lo sviluppo attuale di FFXIV non consente di spingersi oltre le supposizioni per quanto riguarda i contenuti più avanzati. Mi spiego meglio: allo stato attuale è possibile creare un personaggio, iniziare a frequentare una delle tre città di partenza, accettare le Levequest, veri e propri incarichi offerti dalla gilda degli avventurieri e suddivisi in local e regional levequest (in pratica compiti di crafting o farming), salire di livello fisico e imparare nuove abilità migliorando i job. È anche possibile fare gruppo e sperimentare il sistema di combinazioni delle abilità, che ricorda molto le combo di FFXI (un'abilità di un PG può legarsi a una di un altro personaggio, creando una sequenza che moltiplica danni e attiva effetti speciali, rendendo il gruppo un vero e proprio team organizzato, a differenza di quando avviene in molti altri MMORPG). Si possono sperimentare i vari job di gathering per pescare, minare, raccogliere vegetali, pelli e quant'altro e provare a costruire con questi armi, armature e cibi per far salire temporaneamente alcune caratteristiche. Insomma l'impianto generale è presente, ma mancano i contenuti: tutte le levequest sono banali e ripetitive (nell'ordine di "uccidi x mostri" e "raccogli x minerali", per intenderci) e i job permettono di produrre oggetti ma al momento manca un mercato globale (e si deve andare di bancarella in bancarella a spulciare quello che vendono gli altri avventurieri... senza prezzi fissi o altro). Insomma, manca gran parte di quello che dovrebbe spingere il giocatore a interessarsi ancora di più a questo mondo e a porsi degli obiettivi...

**LO SVILUPPO ATTUALE DI FFXIV NON CONSENTE ANCORA DI SPINGERSI OLTRE LE SUPPOSIZIONI PER QUANTO RIGUARDA I CONTENUTI PIÙ AVANZATI**

Il ciclo giorno/notte, le condizioni climatiche, le fasi lunari e persino il mese influiscono in migliaia di modi sull'esperienza di gioco. A capire come...

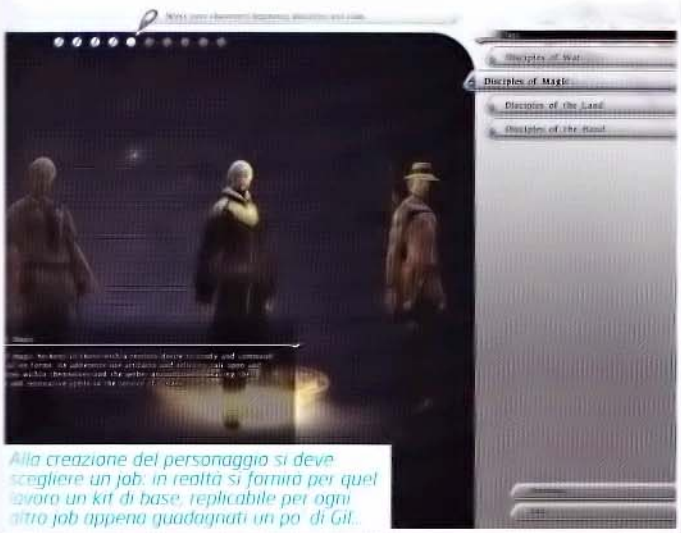



### BELLO È BELLO, ANZI È BELLERRIMO

Di critiche, oltre alla mancanza di contenuti un po' più evoluti di quelli legati alle prime fasi di tutorial e di

QRCODE

Guarda il fantastico video di Final Fantasy XIV! Scopri come fare a pagina 69




Alla creazione del personaggio si deve scegliere un job: in realtà si fornirà per quel lavoro un kit di base, replicabile per ogni altro job appena guadagnati un po' di Gil.

## COLONNA SONORA, COLONNA PORTANTE

**L'accompagnamento sonoro di Final Fantasy XIV non è un accessorio, ma un vero e proprio punto saldo di questa produzione. Insieme alla grafica, infatti, le musiche di accompagnamento hanno quell'impatto che ci si aspetterebbe da un qualsiasi Final Fantasy, tralasciando la componente online del gioco. Il motivo di tanta qualità acustica è dovuto principalmente al compositore: stiamo parlando di Nobuo Uematsu, il "signor" musiche di Final Fantasy per eccellenza, quello responsabile di tutti i temi più conosciuti dell'intera saga. Qui il genio orientale si ripete, proponendo arie classicheggianti e ricche di mordente come suo solito. Davvero un ottimo elemento di supporto a un gioco che in questa fase ne ha davvero bisogno...**

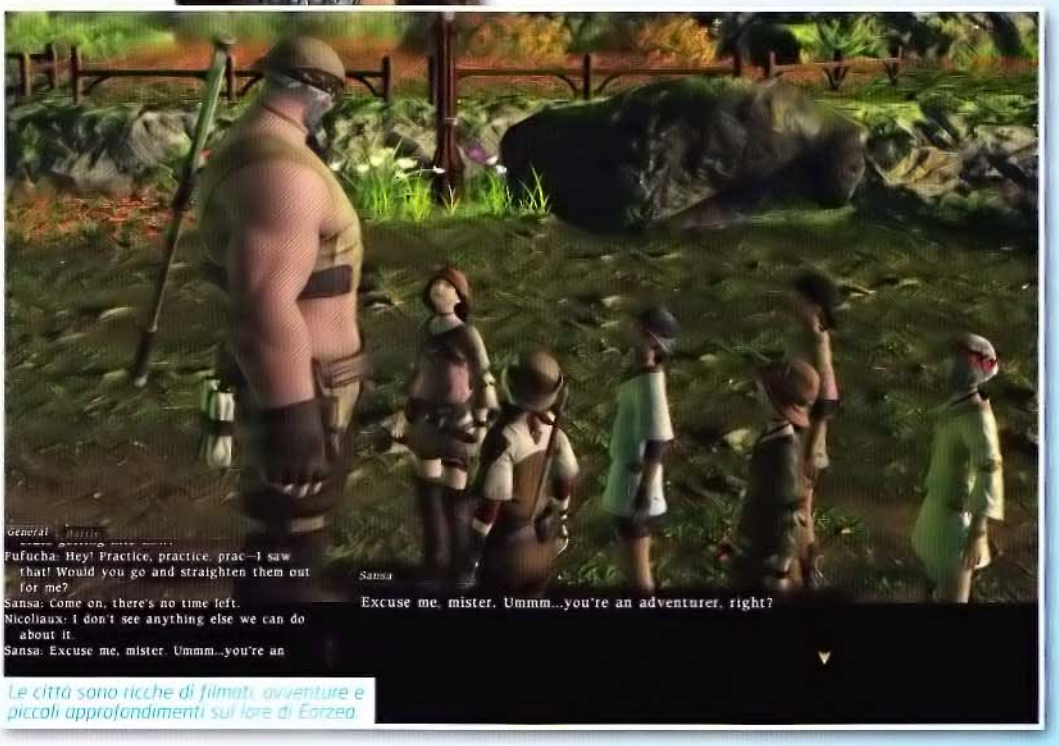
Graficamente FFXIV propone interessantissimi giochi di luci e ombre, nemici e personaggi animati magistralmente e, in generale, un'atmosfera degna della saga.

## DIFETTI CE NE SONO ANCORA TANTI E MOLTI POTREBBERO ANCHE SCOMPARIRE DOPO QUALCHE MESE DI RODAGGIO

esplorazione, ne potremmo fare ancora. Potremmo ad esempio parlare del meccanismo che limita i giocatori assidui nell'accumulare esperienza a discapito degli utenti più tranquilli (in pratica si possono avere dei bonus nel fare le quest solo un po' per settimana, impedendo così a chi è più avvelenato di prendere il largo), oppure dell'interfaccia di controllo, ereditata dalla natura cross-platform del progetto (FFXIV sarà anche su PS3 a breve e i server saranno in comune), che assegna fin troppi comandi a un singolo menu a comparsa, lasciando spesso al giocatore l'incombenza di navigare in varie schermate per cambiare semplicemente job o attrezzatura. Insomma, difetti ce ne sono ancora tanti e molti potrebbero anche scomparire con qualche mese di rodaggio.

Lo stesso discorso vale per l'impianto grafico. Se al momento attuale è piuttosto semplice rendersi conto della qualità oggettiva di foreste, deserti e spiazzi che circondando le città principali, è altresì facile osservare come il framerate nelle città stesse tenda a crollare vertiginosamente. Un difetto piuttosto comune a tanti MMORPG ed ereditato dal predecessore (FFXI faceva esattamente la stessa cosa), ma qui esasperato all'ennesima potenza. Negli spazi legati all'avventura, fortunatamente, tutto torna gradevole anche con macchine vicino ai requisiti minimi, e questo garantisce ben più che la sufficienza al reparto grafico, almeno per il momento: animazioni e scenografie sono tali da catturare l'attenzione del giocatore e permettono di vivere a tutti gli effetti un Final Fantasy personale, con tutto quello che ci si aspetterebbe da questa affermazione. Per tutti i difetti e le mancanze, solo il tempo ci dirà se c'è una soluzione...

**Massimo "NKZ" Nichini**
**(nkz@sprea.it)**




Le città sono ricche di filmati, avventure e piccoli approfondimenti sul lore di Eorzea.

## Commento

**Oggi FFXIV è un prodotto con alti e bassi notevoli. La struttura portante, ereditata dal vecchio FFXI, è perfettamente funzionante e le novità sono allettanti. Purtroppo, ora come ora, mancano ancora troppi contenuti e non ci sono stimoli per spingersi oltre. Dal punto di vista estetico il gioco si dimostra spesso eccezionale per resa grafica, e il sonoro non scherza. Oltre a quanto già detto nel testo principale, infine, va segnalata un'interfaccia di controllo troppo console-firendly. Dovendo valutare il prodotto, è possibile consigliarlo solamente agli estimatori del vecchio capitolo e a chi non si spaventa vedendo cartelli "work in progress" messi un po' ovunque. Gli altri, aspettino qualche mese e, siamo certi, avranno delle belle sorprese.**

*Pro:* Ottime potenzialità per un MMORPG
Tante idee innovative...

*Contro:* ... Ma pochi contenuti

**VOTO 69**

■ CPU: Dual Core 2.4 GHz (Dual Core 2.8 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: GeForce 8600 GT/Radeon HD 2600 (GeForce GTX 260/Radeon HD serie 4800)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Aspyr Media ■ PUBLISHER: LucasArts
■ DISTRIBUTORE: Activision Blizzard ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

unleashed2010.eu

# STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II

***Quanto potere c'è nella Forza? E quanta Forza bisogna avere per riuscire a portare a termine questo gioco? Lo scoprirete solo leggendo...***

Che il buon Lucas negli ultimi anni abbia fatto di tutto per far girare le scatole ai suoi fan di vecchia data è poco ma sicuro. Sull'ultimo Indiana Jones se ne sono dette di ogni, con gli autori di South Park che hanno dedicato una puntata veramente violentissima all'ex-genietto di Hollywood, nella quale, fra l'altro, se la sono presa pure con il povero (si fa per dire) Spielberg. Ma Il Regno del Teschio di Cristallo era quasi il sunto di un dolore degno di un martire, che ha accompagnato un'intera generazione attraverso la sistematica distruzione di quella che una volta era considerata la più bella delle saghe fantascientifiche. Ok, mettiamola così, La Minaccia Fantasma era un abominio, il peggio che si potesse fare, il male assoluto, probabilmente il più grande spreco di effetti speciali (e milionate di dollari) mai visto nella storia del cinema. De L'attacco dei Cloni mi ricordo con favore solo la rimozione quasi totale di Jar Jar Binks, il personaggio in computer grafica più odioso e detestabile di sempre. Tutto il resto era comunque così noioso da rasentare la visione di una puntata di Porta a Porta, con plastico accluso. Del pastrocchio tecnologico sotto forma di trilogia, a mio personalissimo avviso si salva giusto La Vendetta dei Sith, che perlomeno era guardabile e tutto sommato onesto nel rappresentare la discesa di Skywalker padre verso il Lato Oscuro.

**UN TEMPO, ALLO SKYWALKER RANCH LE COSE GIRAVANO IN MODO ASSAI DIVERSO**

È stata però solo una leggera digressione, visto che poi il caro Giorgino è tornato su suoi passi con la serie di Clone Wars, una produzione in CG dedicata completamente a un pubblico di ragazzini, anzi, forse ad-

*La Presa della Forza ci permette di utilizzare un gran numero di oggetti da fracassare sui nemici.*

*L'immancabile fuga dal ponte che crolla, una cosa che vi capiterà di affrontare almeno un altro paio di volte durante il gioco.*

I soldati Jump possono essere abbattuti facilmente con il Fulmine della Forza, diventando più una noia che altro.

Questo robottone è capace di congelarci nella carbonite, ma al momento è pronto per la rottamazione.

## IL POTERE (DELLA FORZA) È NULLA SENZA CONTROLLO

Il reparto ricerca&sviluppo di LucasArts è indubbiamente formato da gente che sa bene come tirar fuori il meglio da un motore grafico. Il Potere della Forza II è indicativo sotto questo aspetto, e sfoggia tecniche davvero notevoli, dall'HDR al motion blur per oggetto (che migliora di molto la resa dinamica dei movimenti), passando a un inedito antialias a pieno schermo sviluppato appositamente per questa produzione. Tutte caratteristiche già presenti su console, ma che su PC renderebbero al meglio grazie a una potenza di calcolo superiore e a GPU in grado di spingere la risoluzione verso vette altissime. Il problema è che, sfortunatamente, i programmatori hanno optato per alcune scelte davvero poco comprensibili: prima di tutto il frame rate bloccato misteriosamente a 30 fps, una cosa che su PC proprio non ha senso, peggiorato dalla mancanza totale di vsync, particolare che genera una marea di screen tearing (spezzettamento orizzontale dell'immagine) persino nei filmati d'intermezzo. Troviamo anche una serie di bug più o meno spiacevoli, come la telecamera che di tanto in tanto se ne va per i fatti suoi, comunque poca roba rispetto alle texture che saltano completamente lasciando il giocatore immerso in un ambiente quasi totalmente nero. In quest'ultimo caso, l'unica soluzione è uscire dal gioco e ricaricare, una scelta tutt'altro che ideale, capace di inficiare i vostri progressi nella corsa alla Forza. Insomma l'impressione è che pure questa volta al PC tocchi un ruolo "cenerentolesco", quasi che fosse troppo pretendere un minimo di attenzione in più per le nostre macchine da gioco.

**IL NOSTRO JEDI ORA MANEGGIA BEN DUE SPADE LASER, CON LE QUALI PUÒ AFFETTARE TUTTI I NEMICI CON PIÙ STILE E MAGGIORE EFFICACIA**

dirittura bambini. E nel frattempo si parla di una riedizione cinematografica 3D di tutte e due le trilogie, mentre prima o poi arriverà pure su Blu-ray quella originale (volesse il cielo, senza ulteriori modifiche, tagli e rimaneggiamenti vari). Insomma, quel che una volta era passione che univa milioni di persone in tutto il mondo, oggi assomiglia sempre più a un immenso meccanismo per fare (altri) soldi.

### C'ERA UNA VOLTA, IN UNA GALASSIA LONTANA...

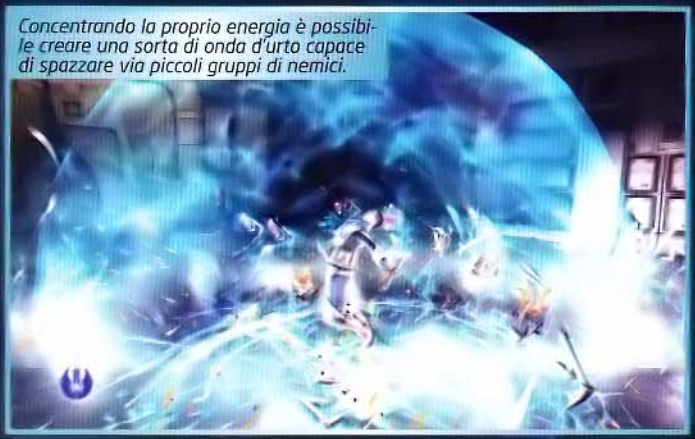
Le cose però un tempo allo Skywalker Ranch giravano in modo assai diverso e anche il filone videoludico poteva vantare dei titoli che ancora oggi riecheggiano nelle menti di moltissimi giocatori. Ricordiamo i bellissimi X-Wing e TIE Fighter, capaci di far rivivere le epiche battaglie spaziali fra Imperiali e Ribelli, ma non dimentichiamoci di Jedi Knight (in particolare Dark Forces II) e soprattutto dello splendido Knights of the Old Republic. Produzioni ottime, alcune proprio indimenticabili, in grado di farci sentire novelli Luke Skywalker, trasportandoci in un mondo fantastico che probabilmente ha popolato i sogni di molteplici generazioni.
Ecco, quello spirito nel corso degli anni si è via via dissolto, lasciando spazio a un'innumerevole serie di titoli sempre più approssimativi e sempre meno coinvolgenti. Fatta eccezione per l'interessante spin-off relativo ai LEGO (di cui, comunque, si è abusato fino alla nausea), è davvero difficile ricordare un gioco legato all'universo di Guerre Stellari davvero ben riuscito. Visto che quasi sempre il ToSo mi rifila robe inerenti a cavalieri Jedi e dintorni (perché la forza scorre potente, in te! ndToSo), mi sono dovuto spesso confrontare con dei prodotti di qualità assai dubbia. Un paio di anni fa in particolar modo si fece un gran parlare di questo Potere della Forza, che nelle intenzioni dei suoi sviluppatori avrebbe dovuto permettere a noi miseri mortali d'interpretare il ruolo di un apprendista Jedi, al servizio dell'oscuro e asmatico Signore dei Sith.
L'idea di base, sembra quasi banale dirlo, era decisamente allettante: una miriade di poteri da sfruttare, una motore grafico allineato alle nuove (beh, quasi) console, un sacco di fisica, un bel numero di mondi da esplorare e tanti nemici da affettare a suon di spade laser. Purtroppo, questo mix apparentemente vincente non riuscì ad amalgamarsi bene e i difetti finirono con il superare i pregi. Quel che non funzionava proprio erano i combattimenti, tutti troppo simili e ripetitivi, ma a volte anche il level design lasciava parecchio a desiderare, con piattaforme difficili da centrare e passaggi a dir poco oscuri. La scarsa varietà di situazioni era comunque l'aspetto più ammorbante, per un titolo lunghetto: insomma la classica situazione dove a metà gioco si è già visto tutto e quel che segue è solo un ripetersi di eventi.

### TI STAVO ASPETTANDO, TMB. CI INCONTRIAMO DI NUOVO, FINALMENTE

Di cose da sistemare nel Potere della Forza ce ne erano parecchie, forse anche troppe, ma questo a quanto pare non ha in alcun modo frenato gli sviluppatori di casa

Lo scontro con l'immenso Gorog è piuttosto lungo, ma non particolarmente articolato, l'importante è schivare i suoi enormi pugnoni.

Poteva secondo voi mancare un passaggio nella caverna dove succedono cose e accadono fatti in quel di Degobah? Ovvio che no...


Concentrando la proprio energia è possibile creare una sorta di onda d'urto capace di spazzare via piccoli gruppi di nemici.

Non fatevi illusioni, questa scena d'intermezzo è l'unica in cui vedrete Boba Fett. Che abbiano tagliato via un pezzo di gioco?

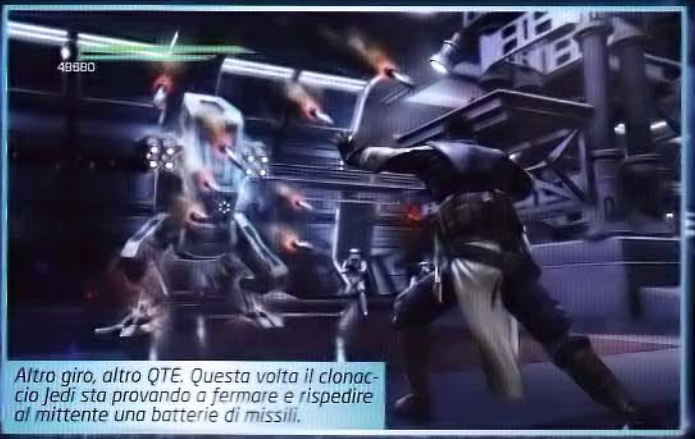
**L'ENFASI È COMPLETAMENTE RIPOSTA NEI COMBATTIMENTI, CHE RAPPRESENTANO DI FATTO IL VERO FULCRO DELL'INTERA ESPERIENZA**

LucasArts, che si sono spremuti le meningi per produrre un qualcosa di nettamente superiore... o almeno ci hanno provato.
Del resto, la formula di questo seguito è di base rimasta identica: siamo di fronte a un action game in terza persona, con qualche elemento platform e praticamente nessun enigma a complicarci la vita. Le poche situazioni dove occorre sforzarsi un attimo sono relative allo spostare qualche oggetto con la Forza, in modo da piazzarlo in apposite nicchie, oppure far saltare robe per aria e altre cosette del genere. Nulla che davvero vi impegnerà per oltre 30 secondi: l'enfasi è tutta riposta nei combattimenti, che rappresentano di fatto il vero fulcro dell'intera esperienza.
In questo senso il protagonista, apparentemente un clone di Starkiller, l'antieroe del primo capitolo, ha subito un upgrade per ciò che concerne il combattimento all'arma bianca: il nostro Jedi ora maneggia dall'inizio ben due spade laser, con le quali può affettare tutti i nemici con più stile e maggiore efficacia. Il resto dei poteri, invece, è rimasto in gran parte immutato; il Lato Oscuro permette di scagliare fulmini e saette dalle mani, mentre di base è possibile raccogliere e scaraventare oggetti con la Forza, la quale può essere usata anche per spingere via i poveri stormtrooper o sfondare determinati tipi di porte.
Ciò detto, per essere un gioco dove si passa il 95% del tempo a sfoltire imperiali di vario genere, di mosse non è che ce ne siamo poi così tante. Le spade per esempio sono legate alla pressione di un solo tasto, mentre sarebbe stato utili suddividere le combo fra colpi leggeri e forti, in modo da poter concatenare attacchi più interessanti e vari. Così invece si può giusto concludere una serie di spadate infilandoci il Fulmine o la Repulsione della Forza, non esattamente il massimo della vita.
Una piacevole aggiunta è il Trucco Mentale, un classico potere Jedi che permette di manipolare le deboli menti dei soldati nemici, obbligandoli a fare cose contro la loro volontà, tipo attaccare i compagni o suicidarsi gettandosi nel vuoto.
Tutte queste possibilità d'attacco sono legate a un'apposita barra di energia, dotata di autoricarica e ampliabile. Esattamente come per la vitalità, infatti, basta trovare degli appositi "olocubi" più o meno nascosti nei vari livelli.
Infine, una volta accumulato un buon numero di imperiali morti ammazzati, si riempirà il cosiddetto indicatore della Furia della Forza, che una volta attivata donerà momentaneamente a Starkiller un potere smodato, in grado di ridurre in poltiglia anche i nemici più coriacei.
Il vero problema è che alla fine il nostro eroe è fin troppo "sgravo", imbottito com'è di attacchi micidiali, potenziabili per giunta; a questo si

Adorabili bestioline, queste! Vi si attaccano addosso e non vi mollano a meno di non smanettare come pazzi!

I Quick Time Event sono sicuramente ben fatti, ma ripetuti fino alla nausea, tanto da venire presto a noia.

Non è un avversario propriamente memorabile il Camminatore Terror, oltre ad avere un nome piuttosto ridicolo.



Altro giro, altro QTE. Questa volta il clonaccio Jedi sta provando a fermare e rispedire al mittente una batterie di missili.

Questo attacco è una delle prese disponibili premendo una combinazione di due tasti: è essenziale per avere la meglio su alcuni avversari.

Al nostro Starkiller piace svolazzare in caduta libera anche da altezze stratosferiche. Occhio ai detriti però!

Lo so che questa qua è una foto spoiler, ma secondo voi chi poteva essere il nemico finale?

**IL VERO PROBLEMA È CHE ALLA FINE IL NOSTRO EROE È FIN TROPPO POTENTE, IMBOTTITO COM'È DI ATTACCHI MICIDIALI**

aggiunge la poco scaltra intelligenza artificiale e il fatto che ogni nemico abbia solitamente un punto debole e si finisca sempre con il fare gli stessi attacchi. La Repulsione per spazzare via gli stormtrooper, le prese per atterrare i guerrieri resistenti alla Forza, il Fulmine per far schiantare le truppe dotate di jetpack... alla ventesima ondata, le cose si fanno un filo noiose, inutile che ve lo dica. Non parliamo poi dei QTE: sappiamo bene quanto questi momenti siano poco amati dalla maggior parte dei giocatori (personalmente non li trovi così negativi, ma dipende dall'implementazione) e gli sviluppatori non hanno fatto davvero nulla per renderli meno antipatici. I nemici più grossi, solitamente AT-ST o bipedi meccanizzati di altro genere, vanno spesso abbattuti avviando una combo finale, magari anche spettacolare, ma insopportabile alla decima visualizzazione.

Pesante poi l'uso e l'abuso di script: se non eliminate ogni singolo nemico su schermo potete scordarvi di avanzare, fosse anche un misero soldatino piazzato a un altezza siderale. Non voglio illudervi, anche se per certi aspetti questo seguito è più dinamico e giocabile del suo predecessore, rimane poco divertente in troppe situazioni. LucasArts sembra abbia voluto semplicemente livellare la difficoltà verso il basso, limare il minimo indispensabile, senza impegnarsi un granché. Il risultato è tutt'altro che memorabile e purtroppo il quadro generale è quello di un action game a tratti un po' piatto, con una trama davvero traballante e piena di incongruenze, senza ispirazione alcuna. Mettiamoci pure che bastano meno di cinque ore per portare a termine l'avventura ed ecco emergere un quadro tutt'altro che esaltante.

## Commento

**Avendo provato il demo qualche settimana prima dell'uscita del gioco, mi ero quasi illuso che a questo giro Il Potere della Forza si sarebbe rivelato un titolo interessante e godibile. Purtroppo mi è bastata un'ora davanti alla versione definitiva per vedere disintegrate tutte le mie speranze e meno di cinque per portare a termine un titolo che fa poco per nascondere una piattezza a tratti davvero troppo evidente. Troppi i combattimenti che si susseguono senza entusiasmo alcuno, troppi anche i QTE, e praticamente quasi nessuna variante sul tema.**

**Il gioco appare disarmante per la sua eccessiva semplicità e anche la trama non fa nulla per coinvolgere l'utente, proponendo fatti e situazioni che lasciano sempre più perplessi a ogni passo. Che poi il potenziale a ben vedere c'è: piuttosto manca completamente una direzione, qualcuno che sappia incanalare tutta questa tecnologia verso qualcosa di davvero sorprendente. Alla prossima (?), caro Lucas...**

*Pro:* Graficamente gradevole

*Contro:* Un po' troppi bug
Decisamente poco longevo
Manca di varietà

**VOTO 63**

■ CPU: single Core 2,4 GHz (Dual Core 3,0 GHz) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600/ATi Radeon 1600XT (nVidia GeForce 7900GT/ATi Radeon HD 2400)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Visual Concepts ■ PUBLISHER: 2K Games
■ DISTRIBUTORE: CiDiVerte ■ MULTIPLAYER: Internet, Stesso PC
■ LOCALIZZAZIONE: testi ■ PREZZO INDICATIVO: € 29.90

2ksports.com/nba2k11

# NBA 2K11

***La pallacanestro di 2K segna la bomba da tre.***

Comoda la vita per 2K Sports, soprattutto da quando EA ha deciso di interrompere sul più bello la produzione su PC della serie NBA Live. Sarà forse per questo che l'anno scorso Visual Concepts si è un po' seduta sugli allori, producendo un titolo un passo al di sotto delle aspettative? Si dice che a pensar male si fa peccato, ma talvolta si azzecca. Fortunatamente, su console la guerra è ancora apertissima, e questo ha permesso a noi utenti PC di mettere le mani su una riuscitissima conversione della controparte per Xbox 360 e PlayStation 3. Ve lo dico subito, così mi tolgo il pensiero: questo è il miglior titolo sportivo su PC di questo inverno, assieme a FIFA 11. Ogni dubbio è illecito.

## UNA VITA IN SOSPENSIONE

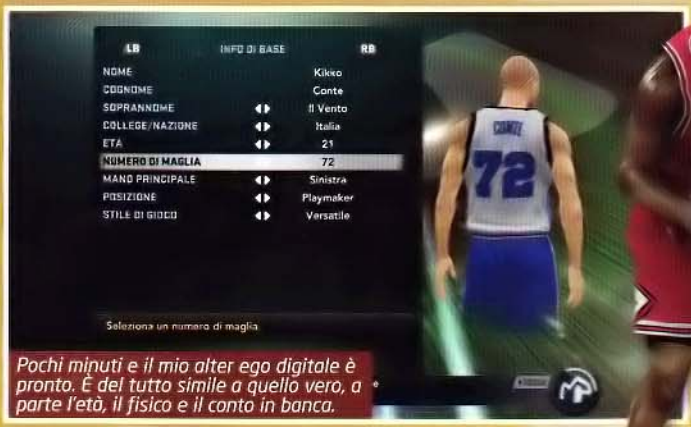
Tanto per cominciare, il testimonial di quest'anno è Michael "His Airness" Jordan. Con tutto il rispetto per chi lo ha preceduto, qui siamo di fronte a una vera e propria leggenda della pallacanestro, un mito che non può non solleticare il palato e i polpastrelli di ogni appassionato. Attorno alla figura del campione dei Chicago Bulls è stata costruita una modalità dedicata, che permette di rivivere una decina delle partite più importanti della sua carriera. Completate le sfide, ci si può dedicare a "La Creazione di una Leggenda", nella quale un giovane "Air Jordan" viene inserito in una franchigia attuale e deve costruirsi ex-novo professione e gloria.

**OLTRE ALLA CORPOSA SEZIONE DEDICATA A MICHALE JORDAN, NBA 2K11 RIPROPONE TUTTE LE MODALITÀ GIÀ VISTE NELLA SCORSA EDIZIONE**

A ogni modo, oltre alla corposa sezione dedicata al buon Mike, il titolo 2K Sports ripropone tutte le modalità già apprezzate nella scorsa edizione. Il Mio Giocatore, ad esempio, consente di plasmare da zero il nostro alter ego e portarlo ai vertici del NBA, partendo dai draft di inizio stagione. Blacktop, invece, è un ottimo diversivo in versione "street", dove sfidarsi in gare di schiacciate o di tiri da tre. Anche la componente online è stata potenziata: il netcode è ora più performante rispetto alla versione dello scorso anno, anche se non è comunque esente da sporadici episodi di lag e rari, ma ancora presenti, crash.

## UN PARQUET D'ORO

Nonostante le numerose novità di cui sopra, è quando si scende in campo che si percepiscono i passi avanti notevoli che la serie ha compiuto in questi dodici mesi. La stragrande maggioranza dei difetti di NBA 2K10 è sparita. Tanto per cominciare, mettere un canestro da fuori non è più un gioco da ragazzi ed è diventato un esercizio praticabile solo dagli atleti con la relativa abilità; peraltro, per ottenere il risultato sperato, "l'uomo dei tre" deve essere messo nella condizione di tirare libero dalla pressione dei di-




*Pochi minuti e il mio alter ego digitale è pronto. È del tutto simile a quello vero, a parte l'età, il fisico e il conto in banca.*

*Gli intermezzi hanno un taglio spiccatamente televisivo e sono una goduria da vedere.*

Jefferson tenta da sotto: sarà canestro.

## IL PIEDE GIUSTO

*Facendo cose durante il gioco è possibile sbloccare svariate tipologie di calzature "Air Jordan". Metterle ai piedi dei cestisti, così come del nostro alter ego virtuale che ci siamo creati nella modalità Il Mio Giocatore, permette di ritoccare alcuni parametri in aggiunta a quelli predefiniti. Si può quindi scegliere di potenziare ulteriormente la caratteristica tipica di un atleta, oppure di utilizzare l'occasione per limare i difetti negli aspetti in cui è più debole.*

Vince Carter osserva compiaciuto la palla a spicchi durante il più classico dei "ciuff".

fendenti avversari. Sebbene sia a tratti ancora troppo facile agire in penetrazione laterale, il sistema di contrasti è stato rivisto nella sua totalità, garantendo maggior fisicità durante lo svolgimento dei compiti difensivi. Una parte del merito va attribuita al nuovo sistema di palleggio Isomotion, che se da un lato costringe gli afecionados della serie a un lungo lavoro di rieducazione sui comandi, dall'altra garantisce un'estrema profondità di controllo una volta terminata la necessaria fase di riadattamento.

Un gran lavoro di cesello è stato fatto anche nella riorganizzazione dell'intelligenza artificiale. Tanto per cominciare, in NBA 2K11 giocatori e squadre tendono a comportarsi in modo alquanto verosimile rispetto alle controparti in carne ed ossa. A questo si aggiunge una capacità interpretativa da parte della CPU che davvero non ha precedenti nella serie, e probabilmente in nessun altro titolo sportivo sulla piazza: i cestisti sfruttano al meglio gli spazi non solo in modo coerente con lo svolgersi dell'azione, ma anche in relazione agli schemi impostati negli appositi menu e alle caratteristiche tecniche personali.

Anche sotto il profilo grafico NBA 2K11 è più di una spanna sopra al suo predecessore. Se da un lato permangono alcune perplessità sulla resa dei volti e delle casacche, dall'altro il titolo 2K Sports è da mandibola rotta quando si prendono in considerazione le splendide animazioni dei cestisti e, più in generale, quando ci si lascia trasportare dall'atmosfera adrenalinica di un palazzetto strapieno di spettatori.

Il taglio fortemente televisivo cucito attorno a ogni match regala parecchi momenti di spettacolo, grazie soprattutto a replay automatici sempre azzeccati e mai invasivi. C'è un solo difetto davvero fastidioso: gli arbitri ogni tanto tendono a invertire sfondamenti e falli al tiro, portando in lunetta un giocatore che, invece, meriterebbe una sanzione. Peccato. E peccato anche per la presenza di SecuROM come sistema di protezione: un titolo venduto a meno di trenta euro necessitava davvero di un sistema anticopia così invasivo?

**Ivan "Kikko" Conte**
**kikko@sprea.it**

**È QUANDO SI SCENDE IN CAMPO CHE SI PERCEPISCONO I NOTEVOLI PASSI IN AVANTI CHE LA SERIE HA COMPIUTO IN QUESTI DODICI MESI**

## Commento

**L'inchino è d'obbligo per quello che si preannuncia essere, salvo sorprese dell'ultima ora, il titolo sportivo dell'anno, almeno su PC. NBA 2K11 è il punto più alto mai raggiunto dalla serie in tutta la sua storia. Praticamente tutti i difetti della versione precedente sono stati eliminati, così come sono stati ripensati da zero moltissimi altri aspetti relativi al sistema di controllo e all'intelligenza artificiale. Peccato solo per qualche episodio di lag nelle partite online e per arbitraggi talvolta un po' sopra le righe, ma la perfezione non è di questo mondo, e quindi ci possiamo passare sopra senza eccessivi patemi.**

*Pro:* Sistema di controllo fantastico
Intelligenza artificiale sveglia e dinamica
C'è Michael Jordan!

*Contro:* Arbitraggio non sempre impeccabile

**VOTO 94**

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3800/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 400 MB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: KUNOS SIMULAZIONI ■ PUBLISHER: SCUDERIA FERRARI
■ DISTRIBUTORE: SCUDERIA FERRARI ■ MULTIPLAYER: HOTLAP
■ LOCALIZZAZIONE: COMPLETA ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.90

www.ferrarivirtualacademy.com

# FERRARI VIRTUAL ACADEMY 2010

***Anche Fernando e Felipe si allenano come voi?***

La necessità di utilizzare simulatori di guida sempre più raffinati per permettere ai piloti professionisti di allenarsi quando e quanto vogliono per raggiungere la consistenza fisica e mentale richiesta da un reale gran premio di Formula 1 è ormai un fatto conclamato. Meno evidente potrebbe essere il supporto di una scuderia, anzi La Scuderia, a questo genere di attività, arrivando a pubblicare addirittura un simulatore di guida ufficiale per utilizzarlo come veicolo promozionale integrato in un contest online. È proprio il caso di Ferrari Virtual Academy 2010 Season, un gioco realizzato con lo scopo preciso di mettere gli appassionati in condizione di pilotare una F10; proprio la vettura che Fernando Alonso ha guidato in questo convulso finale di stagione in una battaglia senza quartiere contro Red Bull e McLaren per la conquista del titolo mondiale.

## CONCETTO ESTRATTORE

Partiamo subito da un concetto di fondo molto chiaro: trattandosi di un gioco di guida basato su licenze Ferrari, non è possibile attendersi la varietà di contenuti presente in altri simulatori di Formula 1. Se in F1 2010 di Codemasters è possibile mettersi alla guida di una qualsiasi tra le vetture del mondiale in corso su tutte le piste e in tutte le modalità possibili e immaginabili, in FVA 2010 scordatevi di poter fare tutto questo. L'unica monoposto a nostra disposizione è quella della Scuderia Ferrari e le piste si limitano al Mugello e al tracciato privato di Fiorano. Dal sito ufficiale abbiamo appreso che è in lavorazione anche il nuovo Nurburgring, ma non ci sono notizie certe sulla data di pubblicazione. Quindi, una volta acquistato un codice di download per il pacchetto piste + vettura è possibile installarlo, collegare il proprio volante (decisamente sconsigliato l'uso di pad o tastiera) e iniziare a girare in pista. Le modalità di gioco disponibili sono soltanto due, ovvero pratica libera e hotlap. Nel primo caso è possibile scegliere liberamente carburante e aiuti (controllo

**GLI SPOSTAMENTI DI CARICO IN CURVA E LA DEPORTANZA DELL'AERODINAMICA AL POSTERIORE SONO STATI SIMULATI IN MODO ECCELLENTE**

*La vettura a disposizione è una sola, ma la cura per i dettagli è assolutamente maniacale. Si arriva fino alle viti della carrozzeria.*

*Fiorano è difficile e impegnativa...*

Le visuali di guida sono numerose, compresa una suggestiva...

... ma anche ubriacante helmet cam.

Le sensazioni di guida migliori arrivano sicuramente dal tracciato del Mugello. Il Nurburgring è in arrivo.

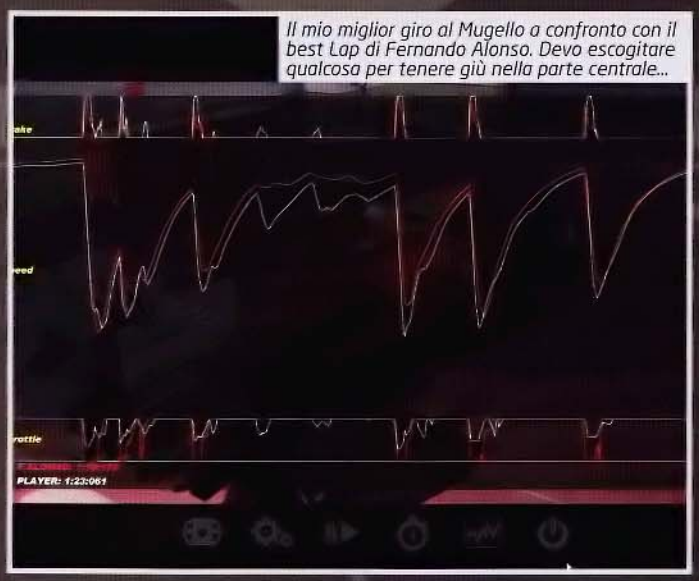
**TRATTANDOSI DI UN GIOCO DI GUIDA BASATO SU LICENZE FERRARI, NON È POSSIBILE ATTENDERSI LA VARIETÀ DI CONTENUTI PRESENTE IN ALTRI SIMULATORI DI FORMULA 1**

trazione, frenata, marce, traiettoria migliore) e iniziare a fare pratica sulle due piste a disposizione. Una volta imparati a dovere punti di staccata, percorrenze e marce corrette da usare, sarete pronti per il piatto forte del gioco, ovvero la modalità giro secco. In questo caso, l'unica cosa che potrete fare sarà scegliere un assetto predefinito tra quelli a disposizione e sperare che la pratica vi sia servita a qualcosa visto che verranno disabilitati tutti gli aiuti e solo il vostro "manico" potrà fare la differenza. I vostri tempi migliori saranno quindi inviati ai server centralizzati del gioco e inseriti in una classifica separata per ogni tracciato. L'obiettivo è quindi semplice: realizzare il tempo migliore cercando di battere i tempi di Fernando Alonso, Felipe Massa, Giancarlo Fisichella e qualche migliaio di piloti virtuali sparsi in giro per il pianeta.

## ALTRO CHE ARCADE

A una prima occhiata si potrebbe pensare che FVA 2010 sia un giochino promozionale realizzato per far mettere il sedere dei tifosi sull'ultima F1 uscita da Maranello e farli girare a più non posso: niente di più sbagliato. Basta infilarsi a tutta birra nella esse veloce in discesa della Casanova/Savelli sul circuito del Mugello (anche con gli aiuti attivati) per accorgersi di come guidare questa F1 virtuale sia tutto fuorché semplice. Come detto in precedenza, un volante è essenziale per poter essere competitivi, ma soprattutto è importante liberarsi alla svelta degli aiuti e imparare a guidare dosando sapientemente accelerazione e frenata. Anche se non è possibile modificare a piacimento gli assetti ma solo scegliere tra un gruppo di setup predefiniti, è chiaro che gli spostamenti di carico in curva e la deportanza dell'aerodinamica al posteriore sono stati simulati in modo eccellente, obbligandovi a reazioni fulminee per recuperare sovrasterzi in testacoda o sottosterzi dovuti a una staccata eccessivamente ritardata. Ad aiutare in modo eccellente il feeling di una monoposto da ottocento cavalli pensa l'ottimo force feedback in occasione di cordoli e dossi, grazie a una eccellente sensazione di pesantezza o leggerezza dello sterzo a seconda delle varie condizioni di guida. L'altro elemento chiave delle prestazioni e del modello di guida è gestione del differenziale, che asseconda in modo molto diverso i vari stili di guida per quanto riguarda l'inserimento e l'uscita di curva. Vista tanta profondità, stupisce l'assenza di una sezione completa dedicata alla gestione dell'assetto (probabilmente pensata per evitare controversie sul fronte della ladder basata sugli hotlap) bilanciata dalla presenza della telemetria per i nostri giri più veloci.

**Matteo "Elvin" Lorenzetti**
**elvin@sprea.it**


Il mio miglior giro al Mugello a confronto con il best Lap di Fernando Alonso. Devo escogitare qualcosa per tenere giù nella parte centrale...

## VECCHI MARPIONI CRESCONO

*Un gioco di guida così solido dal punto di vista della pura guidabilità della vettura non poteva venire fuori dal primo team di sviluppo che passa. E infatti, la risposta più semplice su chi si poteva riascondere dietro a un modello di guida di tale qualità è una sola: Kunos Simulazioni, ovvero la Software House di Stefano Casillo che quattro anni fa aveva dato vita al progetto NetKar Pro. Nonostante i problemi dovuti al lancio iniziale e le patch successive, bisogna ammettere che il lavoro svolto quasi in solitario dallo sviluppatore italiano era stato eccezionale. Molto di quanto era stato fatto con il suo progetto (ora scaricabile gratuitamente dal sito www.netkar-pro.com) si può ritrovare in Ferrari Virtual Academy 2010: se anche voi avete già apprezzato le sue immense potenzialità, non farete fatica ad adattarvi a questo nuovo simulatore.*

## Commento

**Ferrari Virtual Academy 2010 è il perfetto esempio di occasione mancata per una pura questione di licenze: a un gioco molto curato sotto il profilo della profondità del modello di guida si affianca una mancanza di contenuti in termini di piste, modalità e puro e semplice brivido della competizione ruota a ruota che non giustifica completamente i venti euro richiesti al momento del download, soprattutto pensando all'offerta di piattaforme come l'ormai vetusto rFactor. Se però siete amanti della simulazione dura e pura, oltre che feticisti di tutto quanto è Cavallino Rampante, fateci un pensiero perché le sensazioni di guida che questa demo giocabile è in grado di regalare sono irraggiungibili da molti titoli decisamente più recenti e blasonati.**

*Pro:* Modello di guida tosto e realistico
Ottimo Force Feedback

*Contro:* Due piste, solo una vettura, niente assetti liberi...
... o gare in single e multiplayer

**VOTO 72**

■ CPU: Dual Core 2,4 GHz (Quad Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA GeForce 7800/ATi Radeon HD2400 (NVIDIA GeForce 9800GT/ATi Radeon HD 4850)
■ SPAZIO SU HD: 13 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Capcom ■ PUBLISHER: Capcom
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

www.lostplanet2game.com

# LOST PLANET 2

***L'inciampo di Capcom sulla strada verso la conversione perfetta.***

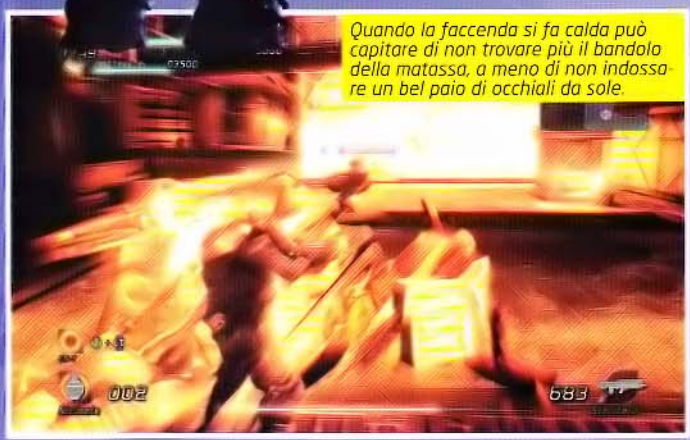
Bisogna ammetterlo: Capcom ci aveva abituati più che bene con Devil May Cry 4 e Resident Evil 5. Dopo una serie di conversioni su PC quantomeno discutibili, la casa giapponese sembrava aver finalmente trovato la quadratura del cerchio. Un pi-greco, purtroppo, in parte smarrito con Lost Planet 2, visto che il travaso su PC della controparte console (uscita in primavera) ha più di qualche problema dal punto di vista tecnico. Sull'Ammiraglia di casa Conte, che monta una fiammante Radeon 5870, la nuova versione del motore grafico MT Framework ha mostrato più di qualche falla nella chiglia. In particolare, tocca segnalarvi alcuni cali evidenti di framerate nelle situazioni più concitate, per lo più nella versione per DirectX 11. Un secondo eseguibile, dedicato alle vecchie ma solide DirectX 9, si è comportato decisamente meglio in quanto a stabilità e prestazioni, senza peraltro perdere eccessivamente in dettaglio rispetto alla versione dedicata alle librerie Microsoft più recenti. Se, quindi, Lost Planet 2 in salsa console si è dimostrato tecnicamente più che valido, questa conversione per PC non è certo la quintessenza della perfezione, pur rimanendo distante anni luce da alcune tragedie "capcomiane" del passato.

**SE LOST PLANET 2 IN SALSA CONSOLE SI È DIMOSTRATO TECNICAMENTE PIÙ CHE VALIDO, QUESTA CONVERSIONE PER PC NON È CERTO LA QUINTESSENZA DELLA PERFEZIONE**

## COME TOGETHER

Laddove la conversione è perfettamente riuscita è, invece, nella struttura di gioco e nelle sue contraddizioni. Lost Planet 2 può rivelarsi uno sparatutto in terza persona convincente o deludente, a seconda del punto di vista dal quale lo si osserva. Fin dall'inizio, quando si passa più di qualche minuto a prendere confidenza con i menu, ci si accorge di come il titolo Capcom sia un prodotto fortemente votato al multiplayer cooperativo. Ogni singola missione della campagna può essere giocata in compagnia di altri tre commilitoni umani, ed è preceduta dalla creazione di una "stanza" pre-lancio, proprio come avviene in qualsiasi videogioco che abbia una componente online nel proprio DNA. Questo accade anche qualora si voglia affrontare la storia da soli, nel

*In uno sparatutto così frenetico fa strano trovare momenti stealth, non vi pare?*



*Quando la faccenda si fa calda può capitare di non trovare più il bandolo della matassa, a meno di non indossare un bel paio di occhiali da sole.*

## GERMANIA VS GIAPPONE VS RESTO DEL MONDO

Il multiplayer competitivo si pone un po' a metà strada tra la noia del single player e la bontà del co-op. La cosa fantastica che si evince girando per le partite classificate è che una grande maggioranza di giocatori è di nazionalità tedesca o giapponese. Il motivo è presto detto: il PC in Germania è la piattaforma di intrattenimento, mentre Capcom è una delle software house più amate nella terra del Sol Levante. Comunque sia, il multiplayer competitivo di Lost Planet 2 non si distingue certo per originalità o spiccata giocabilità, seppur non scadendo nel tedio reiterato come succede nella campagna in solitario. Ovviamente, il consiglio è quello di non affacciarsi nei server fino a quando non si conosce a menadito il sistema di controllo, a meno che non siate sadomasochisti e vi piaccia farvi prendere a scoppole sulle orecchie da un bambinello con gli occhi a mandorla.

Questo simpatico Akrid di classe G è duro a lasciarci le penne, ma presto soccomberà comunque.

Il multiplayer competitivo si lascia giocare, anche se in giro c'è comunque di meglio.

## FIN DALL'INIZIO CI SI ACCORGE DI COME IL TITOLO CAPCOM SIA UN PRODOTTO FORTEMENTE VOTATO AL MULTIPLAYER COOPERATIVO

qual caso i compagni in carne ed ossa devono essere sostituiti con altrettanti bot controllati dalla CPU. Vista la trama non eccessivamente pregna di eventi interessanti e lo spezzarsi continuo della narrazione fra un capitolo e l'altro, dedicarsi al gioco in solitario non prende, non acchiappa, non coinvolge: insomma... ci si annoia un po'.

Al tedio contribuisce in modo purtroppo decisivo l'intelligenza artificiale che controlla i compagni, che hanno la tendenza a seguirci in modo del tutto insipido senza prendere alcuna iniziativa, e mandando alla malora qualsiasi variazione tattica offerta in maniera copiosa da ogni mappa. Se, invece, si affronta Lost Planet 2 in compagnia, il divertimento è assicurato, nonostante alcune situazioni possano risultare frustranti a causa della troppa confusione che regna negli ambienti chiusi, dove l'eccesso di blur e la frenesia adrenalinica dell'azione restituiscono momenti di puro delirio visivo.

La necessità di una componente tattica condivisa da compagni di viaggio umani e senzienti diventa ancora più evidente quando ci si accorge di come l'Energia Termica che si raccoglie uccidendo i nemici funga da contenitore comune per il ripristino della salute. O anche, quando si realizza che l'azzerarsi dei cosiddetti "Punti Battaglia", che diminuiscono a ogni decesso di un componente della squadra, porta al più bieco dei Game Over. La gestione di questi aspetti non può essere demandata a un'intelligenza artificiale incapace di discernere quando serva trattenere il grilletto da quando, invece, sia il momento di tentare la più diretta delle sortite offensive.

### UN ESOSCHELETRO PER TUTTE LE STAGIONI

Proprio come nel primo capitolo della serie, anche in Lost Planet 2 esistono due alternative al semplice correre e sparare a tutto ciò che si muove. La prima di queste, e cioè il rampino, viene utilizzata per

Liberarsi di questi due bestioni richiede un minimo di tattica e capacità di ragionamento. Mettersi a sparare senza ritegno non sarà di aiuto alla causa.

Un vermone gigante del deserto ha deciso di usare il nostro treno come spuntino. Che sia il caso di preparare le armi pesanti?

Cosa staranno guardando con terrore i nostri eroi?

## VIVO, FINALMENTE!

*Lost Planet 2 è un titolo Games For Windows Live. Questo significa sostanzialmente due cose: A) se non avete una connessione internet e un account Live a cui associare il gioco non potete salvare i vostri progressi; B) se siete utenti Live (magari con tanto di Xbox 360 in salotto), il vostro calderone Obiettivi ringrazierà sentitamente. A mio modestissimo parere, il pregio del secondo aspetto sopravanza nettamente il difetto del primo: come mi è capitato di scrivere in un recente Backstage, la mia vita digitale sarebbe più bella e luminosa se tutti i titoli per PC fossero Games For Windows Live. Brava Capcom!*

A mali estremi, estremi rimedi. Questo cannone potrebbe tornare utile molto presto.

**LE VIRTUAL SUIT È SPESSO IL SALVACONDOTTO PER ARRIVARE IN FONDO SENZA LASCIARCI LE PENNE**

raggiungere zone altrimenti inaccessibili. A differenza di quanto visto in Just Cause 2, l'uso del rampino è finalizzato alla sola esplorazione della mappa, demandando l' offesa alle armi e all'uso delle Virtual Suit. Queste ultime rappresentano la seconda delle alternative di cui sopra: si tratta per lo più di esoscheletri di metallo, in grado di resistere agli attacchi per lungo tempo e di sputare fuoco pesante al nemico senza soluzione di continuità. A volte le Virtual Suit appaiono come veri e propri mech da combattimento, oppure si palesano ai nostri occhi sotto forma di macchine volanti con cui far piovere la nostra sentenza di morte anche dal cielo. In qualsiasi caso, il loro utilizzo è spesso il salvacondotto per arrivare in fondo senza lasciarci le penne, oltre ad accompagnare i momenti più spassosi dell'intera esperienza ludica. E anzi, di fronte a nemici mostruosamente grandi e coriacei come gli Akrid di categoria "G" (schifezze insettoidi talvolta alte come un palazzo di dieci piani) le Virtual Suit rappresentano il modo migliore per restare vivi e avere qualche possibilità in più di non lasciare troppo sangue umano lungo la strada.

### MA COS'È TUTTO QUESTO ARANCIO?

Fatta salva ogni considerazione già espressa a inizio articolo, dal punto di vista tecnico Lost Planet 2 vive di alti e bassi. Se i combattimenti con gli Akrid sono spesso spettacolari e riescono a trasmettere adrenalina pura, dall'altra si rischia di non avere sempre ben chiaro quello che sta succedendo a monitor. Ad esempio, l'orgasmo di colori ed esplosioni che caratterizza gli scontri più cruenti non sempre si sposa al meglio con la necessità di chiarezza che un titolo così frenetico richiederebbe in ogni momento. A complicare il tutto contribuisce un sistema di controllo non propriamente amichevole, che permette buone evoluzioni solo dopo un lungo periodo di apprendistato. Ovviamente, quest'ultima considerazione non vale se siete già appassionati della serie, nel qual caso vi sentirete in casa vostra fin dalla prima missione, indipendentemente dal fatto che usiate un joypad o il dinamico duo mouse/tastiera.

Un ultimo commento va dedicato al discreto doppiaggio (in lingua inglese, ma sottotitolato in un decoroso italiano) e alla colonna sonora, tutto sommato sufficientemente epica da pompare in modo decisivo il coinvolgimento del giocatore.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Mentre i compagni umani tendono a utilizzare un minimo di tattica, quelli controllati dalla CPU attaccano spesso a testa bassa.

Questi cilindri, già presenti nel primo Lost Planet, non solo aggiungono punti battaglia, ma fungono anche da punto di respawn.

## Commento

**Lost Planet 2 è il classico titolo che meriterebbe un doppio voto: un meritato 80 se si ha qualche amico con cui godersi la campagna (ma si possono trovare compagni estemporanei grazie al comodo sistema di ricerca online), e un risicato 60 nel caso si voglia tentare l'avventura in solitario. A limare un pochino verso il basso il giudizio generale contribuisce, purtroppo, una conversione su PC non proprio brillante dal punto di vista tecnico: negli ultimi tempi Capcom ha dimostrato di saper fare molto, ma molto meglio da questo punto di vista.**

*Pro:* Co-op davvero divertente
Le Virtual Suit sono uno spasso da usare

*Contro:* Campagna single player sostanzialmente inutile
Tecnicamente non ineccepibile

**VOTO 70**

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

■ **CPU:** Single Core 2 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ **RAM:** 1 GB
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon X850 XT/nVidia GeForce GT 330)
■ **SPAZIO SU HD:** 1.5 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL

■ **SVILUPPATORE:** Team 17 Software ■ **PUBLISHER:** Team 17 Software
■ **DISTRIBUTORE:** Steam ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Sottotitoli ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 11,25

www.team17.com

# ALIEN BREED 2: ASSAULT

***Se volete sapere qualcosa di più della "razza" che dal 1991 terrorizza la Leopold, è meglio che vi sbrighiate: l'impatto con il pianeta è vicino...***

Perso nella pancia di un vascello sconosciuto, l'ingegnere Theodore J. Conrad pensa di aver assestato un colpo mortale alla progenie aliena. Le urla disumane provenienti dalla rete di condutture, però, lo svegliano bruscamente dal sogno di vittoria: il destino dell'astronave Leopold, incagliata contro un'enorme carcassa non identificata, è ancora legato alla sua sorte e a quella del ginoide Mia, che lo guida in remoto lungo le strutture, e a nulla sembra esser servito il duello con la più grande fra le creature, dopo una rocambolesca passeggiata nello spazio. Nelle precedenti avventure, Theodore ha stretto un legame quasi "tenero" con il robot dalle affascinanti fattezze femminili, complice la situazione di costante emergenza e pericolo, ma al momento non c'è spazio per simili smancerie: bisogna liberare la Leopold, prossima all'impatto con un pianeta, e disintegrare nel cosmo il gigantesco corpo estraneo, insieme all'abnorme infezione che porta in grembo. All'improvviso, però, il coraggioso tecnico scorge nell'oscurità una strana scena, quasi onirica, in cui quattro combattenti stanno facendo quello che lui è costretto a fare da solo, oltretutto con la sensazione di aver già visitato gli stessi luoghi vent'anni prima...

## VERSO LA TRILOGIA

Esclusa l'ultima frase, quello che avete appena letto è il prologo al secondo episodio della nuova saga di Alien Breed, illustrato all'inizio del gioco da fascinosi fumetti in bianco e nero (anzi, a essere pignoli, in verdolino e nero). L'immagine tratteggiata alla fine del paragrafo, invece, illustra sul filo della finzione lo scenario reale all'uscita dell'action sci-fi di Team 17, che oggi si confronta con un concorrente potente (e gratuito) come il remake di Alien Swarm, capace di interpretare in chiave esclusivamente co-op lo stesso concept, e con il fantasma del proprio glorioso passato, oggetto di un lavoro di restyling a opera dello stesso studio inglese. Un po' com'è successo per Worms Reloaded, recensito dal Cinese un paio di mesi or sono, Team 17 sembra provare un timore quasi "reverenziale" per le sue stesse creazioni, limitandosi a riletture diligenti ma poco coraggiose nei contenuti. Anche in questo caso, però, ciò non significa che abbiamo a che fare con un brutto gioco: la decennale esperienza degli sviluppatori si riconosce nel buon ritmo e nell'approccio senza

**TEAM 17 SEMBRA PROVARE UN TIMORE QUASI "REVERENZIALE" PER LE SUE STESSE CREAZIONI, LIMITANDOSI A RILETTURE DILIGENTI MA POCO CORAGGIOSE**

*Il raggio verde sulla destra proviene da un "curatore". Inutile dire che bisogna ammazzarlo per primo.*

*I personaggi di Theodore e Mia sono ben caratterizzati. Merito della forte personalità dei fumetti mostrati tra un capitolo e l'altro.*

In alcuni momenti, come quello ritratto in foto, ricorrere a una torretta difensiva è un'azione quasi obbligata.

Il motore fisico fa il suo dovere, anche se quasi esclusivamente per ragioni coreografiche.

fronzoli al concetto di shooter, tarato per offrire una valida sfida soprattutto al massimo livello di difficoltà. In questa condizione, la resistenza e la potenza delle creature costringono il giocatore a servirsi in modo intensivo delle feature introdotte in AB:Impact, andando alla ricerca dei crediti da spendere in potenziamenti e munizioni aggiuntive; gli obiettivi dell'azione, d'altronde, sono sempre gli stessi, e contemplano il girovagare fra dedali di stanze e condotti alla ricerca di soluzioni al problema più immediato, generalmente l'accesso a una data area, mentre si viene attaccati da forze nemiche sempre più numerose, differenziate e ululanti.

## SE SPUTI TI SPARO

Rispetto a quanto visto nell'episodio precedente, recensito su queste stesse pagine qualche tempo fa, moderate variazioni hanno interessato il bestiario, le armi e il level design, a cui si aggiunge un leggero ritocco alle modalità di gioco. Per quel che riguarda gli strumenti di distruzione, una mitragliatrice a canne rotanti e un lanciamissili (un po' scomodo, vista la natura degli scontri e la ridotta dimensione degli spazi) non sono certo un'introduzione in grado di sconvolgerci, ma almeno il gatling si dimostra irrinunciabile per far fronte al maggior numero di alieni presenti a schermo, ancor meglio se ne ritocchiamo le caratteristiche. Gli upgrade già introdotti in AB:I, comunque non cumulabili, riguardano la velocità di ricarica, la frequenza dei colpi e la potenza di fuoco, mentre oggetti come medikit e granate possono essere migliorati, rispettivamente, nell'efficacia curativa e nella portata delle deflagrazioni. Tornano anche le torrette difensive, da piazzare in punti specifici nel caso di scontri particolarmente duri, così come il sistema per salvare la partita e comprare equipaggiamento attraverso gli appositi terminali e le relative stanzette. Al di là delle armi e di un nuovo tipo di alieno, capace di emanare onde distruttive e intralciarci con orride secrezioni, Team 17 ha cercato di rendere l'azione più varia differenziando maggiormente il passaggio tra le zone accessibili, persino con uno slancio "in verticale" (si fa per dire: a parte gli ascensori e le rampe, le meccaniche restano le stesse), lasciando agli scontri con i boss il compito di scandire in tre occasioni i passaggi chiave della storia, lungo le cinque missioni che compongono la campagna single player: proprio durante lo scontro con le creature più forti e le orde più imponenti, la visuale e i controlli cambiano leggermente per far fronte alla situazione, magari mentre cerchiamo di sopravvivere sparando da una torretta o correndo su un treno in corsa. Per quanto non si tratti di novità eclatanti, le leggere migliorie vanno a sommarsi all'ottima atmosfera e al controcampo narrativo, semplice ma gradevole, che già caratterizzavano l'episodio precedente: in particolare, il taglio dato ai comic nelle scene tra una missione e l'altra ben si adatta al gusto retrò che pregna il gameplay, riuscendo nell'impresa di coinvolgere il giocatore nonostante le tante ovvietà "Alien-like" che costellano la trama.

**AL MASSIMO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ, LA POTENZA DELLE CREATURE COSTRINGE IL GIOCATORE A SERVIRSI IN MODO INTENSIVO DEGLI UPGRADE PER ARMI E OGGETTI**

## DA LONTANO SEI UNA BELLEZZA

Le altre sequenze d'intermezzo, realizzate con il motore del gioco, si rivelano meno convincenti, mostrando i difetti di texture, modelli e animazioni concepiti per funzionare con una visuale meno ravvicinata. Si tratta, però, di un piccolo neo a fronte di una realizzazione tecnica generalmente buona: l'impianto grafico di AB2:A sfrutta efficacemente le note capacità dell'Unreal Engine 3, particolarmente adatte a rappresentare bagarre fantascientifiche di questo tipo, mentre la scala ridotta degli scenari contribuisce a far risaltare gli effetti di luce e il sistema di generazione delle ombre, fondamentali per ambientazioni buie e suggestive come quelle di AB. A sottolineare ulteriormente il fascino degli scenari, un poco più vari che in passato, interviene anche un audio direzionale particolarmente preciso nel segnalarci, oltre ai rumori del particolare luogo, la direzione da cui provengono le minacce.

Infine, se la campagna in singolo si conferma l'opzione più importante di AB2:A, non mancano le varianti in grado di farci passare qualche ora aggiuntiva in compagnia degli schifosissimi acari giganti: accanto al free-play, che ha l'unico scopo di battere i propri punteggi in una missione dello storymode, è stata introdotta una classica modalità "sopravvivenza", in cui bisogna restare in piedi il maggior tempo possibile all'interno di arene appositamente progettate, da soli o in compagnia di un altro giocatore in carne e ossa; sempre in co-op è possibile giocare a tre livelli slegati tra di loro ma forniti di obiettivi precisi, anche se abbiamo fatto fatica a trovare qualcuno con cui scorrazzare in mezzo alle bestiacce. Che siano tutti a giocare a Alien Swarm?

**Mario Baccigalupi**
**secondvariety@sprea.it**

Rispetto a Impact, lo scenario fuori dall'astronave è leggermente diverso: i vascelli avvinghiati stanno già precipitando nell'atmosfera del pianeta.

## Commento

**L'offerta di Alien Breed 2: Assault va presa per quello che è: a un prezzo piuttosto popolare è possibile portare a casa una manciata di ore di storymode ad alto tasso adrenalinico (aggiungetene almeno tre al massimo livello di difficoltà), insieme a un classica modalità "survival" e un paio di opzioni co-op per un massimo di due giocatori. Il compito, come nel caso di AB:I, è stato svolto con competenza sotto ogni punto di vista: casomai, i problemi peggiori per il nuovo Alien Breed vanno ricercati, oltre che nello scarso coraggio confermato nel gameplay, nel panorama stesso dei titoli per PC, dove si è affacciato un altro remake dal titolo simile ma dalla proposta molto più moderna.**

*Pro:* Atmosfera avvolgente. Sparare agli alieni è sempre un'esperienza taumaturgica. Buon rapporto qualità/prezzo.

*Contro:* Lo "sciame", per di più gratis, batte la "razza" a mani basse...

**VOTO 70**

Pagina mancante

■ CPU: Single Core 1.8 GHz (Dual Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1800/nVidia GeForce 7800 (ATi Radeon HD2900/nVidia GeForce 8800)
■ SPAZIO SU HD: 11 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Double Elix ■ PUBLISHER: Square Enix
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Testi ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,99

www.frontmissionevolved.it

# FRONT MISSION EVOLVED

***Sarebbe bello muoversi in città a bordo di un Wanzer. Un contenzioso per il parcheggio? Una sventagliata di missili a ricerca e il problema è risolto...***

Come abbiamo accennato in sede di anteprima, senza troppa paura di essere smentiti, Front Mission Evolved non è propriamente una "perla" sotto il profilo grafico. Da questa considerazione si salvano i mecha, che restituiscono la giusta impressione di eleganza e potenza: i colossi, però, si stagliano su ambientazioni scarne e poco dettagliate, spesso valide sul piano del level design ma terribilmente carenti nella rappresentazione visiva. Lo diciamo così, in apertura di recensione, perché questo è il principale difetto riscontrato in un prodotto tutto sommato divertente, al di là della sua semplice struttura e di una trama non originalissima. Per rivitalizzare il marchio di Mission Evolved, Square Enix (solo in qualità di produttore) e Double Helix hanno scelto di allontanarsi dalla strategia a turni, per sposare le meccaniche di un third person shooter in cui l'approccio tattico ha ancora un piccolo ruolo, ma è il combattimento diretto, adrenalinico e selvaggio, a farla da padrone: a fronte di un simile stravolgimento, l'attenzione si sposta immediatamente sul cambio di prospettiva tra il vasto campo di battaglia, puntellato dalle pedine "robotiche", e l'azione vista dalle spalle di un gigantesco "Wanzer" (il mech tipico di FM), senza però trovare piena soddisfazione nell'impianto visivo, sottotono e persino pesante durante le azioni più affollate. Come vedremo più avanti, inoltre, FME si dimostra poco coraggioso nelle logiche elaborate per il multiplayer, potenzialmente interessanti per la buona qualità dei combattimenti e per la riuscita del sistema di upgrade, capace di influenzare profondamente gli scontri fra giganti d'acciaio.

**IL DENARO ANDRÀ UTILIZZATO PER ACQUISTARE WANZER PRECONFIGURATI O PER MODIFICARE IL PROPRIO ENERGUMENO ROBOTICO, CON NUOVI COMPONENTI PER IL CORPO E LE ARMI**

## UN MONDO SENZA PACE

Per chi ha giocato a qualche episodio della saga, il background di FME presenta diversi punti di riferimento, nella caratterizzazione degli esoscheletri ma anche nelle fazioni che compongono lo scenario "geo-politico": le grandi federazioni coinvolte nelle nuove vicende sono la Unified Continental States, la People's Republic of Da Han Zhong e la Oceania Community Nations, rispettivamente nate dalle zone d'influenza degli U.S.A., della Cina e di un'inedita unione tra Australia, Nuova Zelanda e Giappone. Gli eventi ruotano attorno all'attentato contro un "Elevatore Orbitale", uno degli avamposti costruiti dalle fazioni per espandere i propri domini territoriali allo spazio: una forza non identificata distrugge la base terrestre di un EO, simile a un chilometrico totem luccicante, e durante l'attacco scompare un importante scienziato dell'UCS,

*Le sezioni fuori dai Wanzer presentano un gameplay veramente anonimo. L'aumento di dettaglio per la visuale ravvicinata, inoltre, è insufficiente.*

*Scegliendo un Wanzer predefinito la fase di personalizzazione può durare anche poco, ma sarebbe un vero peccato.*

Abbiamo appena sbloccato l'obiettivo "Distruzione": in tutto, la versione di Steam di Front Mission Evolved presenta 27 achievement.

Non mancano i boss, ovviamente con le sembianze di mostri meccanici: il divertimento non manca, ma il metodo per abbatterli è sempre lo stesso.

responsabile di una nuova tecnologia per i Wanzer, chiamata Edge. Il figlio, giovanissimo ingegnere specializzato in mech, si trova in quel momento a bordo di un prototipo, con il quale interviene sulla scena del disastro; dopo aver combattuto contro gli esoscheletri nemici, guidati da esperti mercenari, il ragazzo viene "adottato" da un reparto corazzato dell'esercito, per ritrovare il padre e per scoprire la fonte della nuova minaccia per il mondo, al di là del dominio delle singole federazioni.

## COLLEZIONE ESOSCHELETRI 2170/2171

L'azione di gioco, di cui abbiamo appena narrato l'incipit (sorprendentemente simile alla prima puntata di Gundam 0079), si dipana lungo cinque atti, ognuno diviso in tre capitoli, nei quali ci troveremo a combattere contro assortimenti di Wanzer sempre più vari e pesantemente armati. Questa è, per così dire, la linea principale del gameplay, infarcita di boss, sequenze da postazioni fisse e altre note varianti: si spara anche a piedi, però, in sezioni progettate con l'evidente scopo di aggiungere ulteriore varietà, ma l'approccio verso gli shooter "classici" è così generico da far desiderare di tornare immediatamente a bordo dei mech; tra le altre cose, in queste missioni i nemici non offrono la benché minima sfida, a causa di un'IA davvero catatonica. Fortunatamente, i mech nemici e alleati (danneggiabili, come tutti gli altri, ma di fatto indistruttibili) si muovono sul campo con maggiore perizia, sfruttando gli scenari e le proprie caratteristiche offensive e difensive, magari per riparare i compagni o per portarsi nella migliore posizione di tiro, e questa complessità di azioni riesce a configurare scenari di battaglia piuttosto interessanti, anche grazie alla capacità dei Wanzer di coprire velocemente le distanze scivolando sul terreno.

Proprio sulla possibilità di personalizzare il proprio mech, d'altronde, si basa una parte importante della nostra azione di gioco. È possibile guadagnare crediti combattendo i nemici e distruggendo oggetti speci-

**NELLE SEZIONI "APPIEDATE" L'APPROCCIO VERSO GLI SHOOTER CLASSICI È COSÌ GENERICO DA FAR DESIDERARE DI TORNARE IMMEDIATAMENTE A BORDO DEL MECH**

Potevano mancare le sparatorie da postazioni fisse, noioso cliché degli shooter moderni? Qui siamo a bordo di un gigantesco elicottero.

fici, e il denaro andrà utilizzato (tra una missione e l'altra, ma anche dopo una sconfitta) per acquistare uno dei Wanzer preconfigurati, con una specializzazione già definita, oppure per modificare il proprio energumeno robotico con nuovi modelli di braccia, torso e gambe, capaci di specifiche prestazioni in battaglia: arti inferiori meno resistenti, ad esempio, saranno anche più veloci, mentre braccia più precise risulteranno meno potenti nel corpo a corpo. A queste componenti si affiancano decine di armi da montare sui 4 slot disponibili, due per le spalle e due per le mani, che vanno dalle mitragliatrici ai lanciamissili, passando per fucili di precisione, armi contundenti e scudi, con l'aggiunta di moduli speciali e abilità da associare a ogni strumento di distruzione.

## GUARDA QUANTO È GROSSO IL MIO WANZER

L'unica feature dell'esperienza in singolo assente nel multiplayer è l'Edge, l'invenzione a cui abbiamo fatto riferimento descrivendo il plot di FME, che altro non è se non un bullet time da caricare colpendo i nemici a ripetizione. Ben più interessante, però, resta la possibilità di metter mano al proprio Wanzer, inserita anche nel multigiocatore: le meccaniche sono diverse per l'acquisizione dei pezzi, che vengono sbloccati con l'esperienza e non più attraverso i crediti; soprattutto, però, il sistema supera intelligentemente il concetto di classe, proprio perché è possibile assemblare mech "ibridi" adatti a tutti gli scopi, dalla ricognizione alla riparazione dei compagni. Alla luce di questi pregi, è un peccato che il comparto multigiocatore si riveli molto limitato in termini di mappe e modalità, con i classici deathmatch affiancati da proposte un filo più complesse, come Domination e Supremacy, comunque anonime e poco distintive. C'è da dire, però, che durante la prova non abbiamo avuto problemi a incontrare altri giocatori in DM, tutti contenti nel loro Wanzer modificato (la personalizzazione è buona anche sul piano estetico), pronti a rendere un vero inferno le nostre prime partite competitive: negli shooter realistici possedere un rank basso può portare a fare a meno di un particolare modello di fucile o mitragliatrice, oppure di un accessorio, ma in questo caso la differenza la fanno missili a ricerca e bazooka, in grado di disintegrare il nostro Wanzer in una frazione di secondo.

**Mario Baccigalupi**
**Secondvariety@sprea.it**

## Commento

**Front Mission Evolved avrebbe potuto diventare una vera sorpresa, complice l'assenza di concorrenti dello stesso genere su PC, se solo si fosse presentato più prestante sul piano tecnico. Il gameplay abita molto lontano dalle simulazioni di mech, concentrandosi su scontri furiosi tra giganteschi robot, i "Wanzer", ma presenta una notevole profondità nella fase di personalizzazione degli esoscheletri potenziati, in singolo come in multiplayer: questa qualità, insieme alla sfida offerta dai combattimenti, permette al titolo di arrivare a una piena sufficienza, ma da un moderno shooter sci-fi era lecito attendersi qualcosa di più in termini meramente grafici. Peccato.**

*Pro:* Appagante personalizzazione dei mech
Combattimenti ben orchestrati

*Contro:* Graficamente limitato
Multiplayer poco coraggioso

**VOTO 68**

■ **CPU:** Single Core 2.4 GHz (CPU Dual Core) ■ **RAM:** 1 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** Una qualsiasi con 256 MB (Una qualsiasi con 512 MB)
■ **SPAZIO SU HD:** 5 GB ■ **CONNESSIONE:** Assente

■ **SVILUPPATORE:** Haemimont ■ **PUBLISHER:** Kalypso Media
■ **DISTRIBUTORE:** FX Interactive ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 19.95

www.fxinteractive.com

# TROPICO
## EDIZIONE COLLEZIONISTA

BRONZE AWARD
GAMES machine

***A chi manca la vita su Tropico e a chi non ci è mai stato, FX Interactive dedica un'esclusiva edizione da collezione!***

Nel 2001 la mia carriera scolastica, ma presumo anche quella di molti altri coetanei e non, ha rischiato di subire un vero e proprio arresto. Passavo i pomeriggi al computer, mouse alla mano e occhi sgranati, canticchiando canzoni sud-americane. Io, proprio io che ho sempre tenuto alla larga da me questo genere di musica, guardandomi bene dallo scuotere a ritmo di Salsa o Merengue in qualsivoglia contesto. Chi conosce i videogiochi e ama i gestionali sa bene che sto parlando di Tropico, il titolo sviluppato, ai tempi, da Pop Top Software e ora sollevato dall'ala protettiva di FX-Interactive. Il publisher spagnolo ha infatti approntato una Collector's Edition veramente succulenta per tutti coloro che amano prendersi cura di un paradiso tropicale abitato da nativi tanto venali quanto esigenti. Questa edizione di Tropico raccoglie in sé tutti i tre titoli principali della serie con relative espansioni, corredando il tutto con un manuale a colori che rende l'offerta ancora più interessante, se notiamo altrove lo svilente assottigliamento dei libretti allegati ai videogiochi. Nessuno è immune dal carattere assuefante di Tropico, nemmeno chi non ha mai giocato ai videogame. Alla base di ciò troviamo non solo una giocabilità immediata e travolgente, ma anche un contesto estremamente originale, che vale come segno particolare e distintivo all'interno del genere e dell'intera categoria videoludica.
Il giocatore si trova investito di una gran quantità di potere politico e amministrativo con cui gestire un'isola immaginaria incastonata da qualche parte tra i due tropici. Se avete sempre immaginato la vita da queste parti come un tripudio di piaceri e godimenti, in Tropico avrete a che fare con l'altra faccia della medaglia. Essere un reggente assoluto (in altre parole, un dittatore) comporta prestigio e soddisfazioni, ma anche enormi responsabilità. La vita dei vostri stessi concittadini è nelle vostre mani, così come l'economia e la situazione socio-politica interna dell'isola dipendono solo dalle nostre scelte. Vi sembra un compito difficile e noioso? Niente di più falso, poiché tutta l'esperienza di gioco in Tropico è immersa in un'atmosfera sarcastica che vi alleggerisce di qualsiasi questione etica. In ciò sta uno dei punti forti di questa serie, che lascia al giocatore la libertà d'azione e morale di affrontare i casi e le eventualità di un mondo verosimile ma pur sempre fittizio.

**NESSUNO È IMMUNE DAL CARATTERE ASSUEFANTE DI TROPICO, NEMMENO CHI NON HA MAI GIOCATO AI VIDEOGIOCHI**

Per cui, in Tropico: Paradise Island non dovremo farci tanti scrupoli se preferiremo spendere i soldi per costruire una banca e rimpinguare il nostro conto svizzero, piuttosto che dare vita a una clinica per migliorare la salute dell'elettorato. In base al tipo di partita, potremo scegliere di giocare uno scenario predefinito nella modalità campagna oppure una partita libera, assumendo il ruolo del dittatore di turno. A questo proposito, Tropico: Paradise Island fornisce già una buona quantità di personalità politiche più o meno taroccate, con nomi di riferimento storico ma con caratteristiche che potranno avere delle pesanti influenze sul nostro operato in fase di gioco. Sta a noi scegliere il giusto equilibrio tra pregi

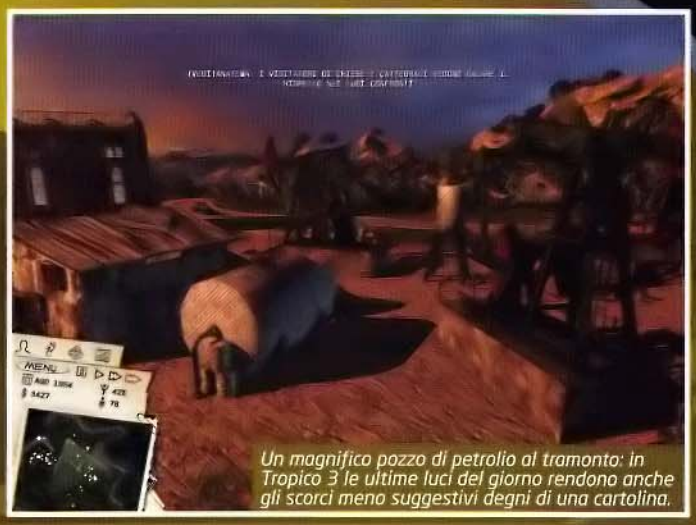
*Se vogliamo accattivarci le simpatie delle superpotenze, un ministero degli esteri è d'obbligo per emanare editti e chiedere aiuti economici.*

*L'almanacco è uno strumento importante per conoscere i dettagli sulla felicità della popolazione e l'andamento della nostra economia.*

Le fontane e gli ornamenti rendono belli e vivibili anche gli angoli più degradati dell'isola e hanno un effetto di controllo sui tropicani più ribelli.

## CHI SEMINA VENTO, RACCOGLIE... DETRITI!

*Il giocatore di Tropico dovrà fronteggiare alcune emergenze di vario tipo. Avremo a che fare con calamità naturali come terremoti oppure tempeste tropicali che distruggeranno alcuni dei nostri preziosi edifici. In Tropico 3, questi eventi catastrofici accadono anche fin troppo spesso e in maniera del tutto casuale. Purtroppo non possiamo nulla contro la forza della natura... ma possiamo benissimo contrastare le aggressioni dei ribelli rinforzando il comparto militare e installando torrette di guardia nei posti più a rischio. Se preferiamo il dialogo al pugno di ferro, possiamo cercare di capire quali sono le richieste delle frange della popolazione più a rischio di ribellione: in questo modo saremo in grado di soddisfare i loro bisogni e dormire sonni tranquilli.*


Un magnifico pozzo di petrolio al tramonto: in Tropico 3 le ultime luci del giorno rendono anche gli scorci meno suggestivi degni di una cartolina.

**IL PASSAGGIO A UNA GRAFICA 3D RENDE TUTTO PIÙ PIACEVOLE, PERSINO LA COSTRUZIONE DELLA CITTÀ CON L'ALLESTIMENTO DI ZONE VERDI E LUNGOMARI DALL'ASPETTO LOSANGELINO**

e difetti, anche in base allo scenario che dovremo affrontare: l'obiettivo ultimo può essere quello di rimanere in carica con il consenso della popolazione per un certo numero di anni, oppure dare impulso all'economia totalizzando una certa somma entro lo scadere del tempo, oppure ancora cacciare dall'isola degli ospiti indesiderati. Molti di questi obiettivi richiedono di soddisfare altri obiettivi secondari: l'abilità del giocatore sta nell'individuare le priorità di gioco per far sì che tutte le scelte prese concorrano in direzione dello "scopo" principale. Lo stesso schema di gioco lo si trova in Tropico 2: Il covo dei Pirati, con l'unica differenza che dobbiamo gestire un'isola di corsari e dovremo farlo assecondando le richieste dei pirati, se non vogliamo finire su una bagnarola, poveri e in pasto agli squali. La campagna principale ci permette di prendere facilmente dimestichezza con l'interfaccia e la struttura di gioco, anche se può sembrare fin troppo lineare e strutturata rispetto alle partite del primo Tropico. Rispetto a questo titolo, ne Il Covo dei Pirati non possiamo contare sulle entrate derivanti dal commercio, ma solo sui bottini di guerra e sul lavoro dei prigionieri, che ci consentono di mantenere alto il morale dei nostri pirati garantendo cibo, rifornimenti militari e bagordi. Anche in questo secondo titolo della serie possiamo scegliere il pirata che più ci rappresenta da una rosa di personaggi storici o di fantasia, con la consueta percentuale di punteggio che influenzerà la nostra carriera. L'atmosfera piratesca è ben resa, con un comparto sonoro che non spicca come quello del primo – più vario e travolgente – ma si presta bene a fare da sottofondo ai nostri abbordaggi.
La spensieratezza di queste sonorità calde è destinata però a essere disturbata dalla voce impertinente di due speaker radiofonici, una delle novità introdotto in Tropico 3. Ai tropicani piacerà quella magnifica discarica post-modernista costruita di fianco alla scuola elementare? Le baracche danno all'isola un aspetto bohemien oppure è meglio abbatterle e fare spazio a qualche bel palazzone fornito di energia elettrica? Non sempre gli speaker ci diranno ciò che vorremmo sentire, ma sono le voci più attendibili per tastare il polso ai nostri cittadini. L'isola in Tropico 3 è più evoluta: ci sono auto che scorrazzano da un capo all'altro, su strade asfaltate, nuovi edifici ed editti che sentiremo più vicini a noi e non potremo fare a meno di notare che i tropicani esigono fin troppo insolentemente una qualità della vita di tipo salutista ed ecologico. L'aspetto grafico ci accoglie con altrettanto calore: il passaggio a una grafica 3D rende tutto più piacevole, persino la costruzione della città con l'allestimento di zone verdi e lungomari dall'aspetto losangelino. Gli effetti di luce, poi, vi renderanno dei veri fanatici dei tramonti, pronti a scattare screenshot della vostra isola con i raggi del sole che investono la vegetazione rigogliosa e inondano le strade. L'interfaccia grafica è come di consueto intuitiva e funzionale e, insieme all'almanacco che ci espone i dettagli statistici dell'isola e dei suoi abitanti, rappresenta uno dei tanti elementi di continuità con il passato. Non si può dire lo stesso dell'Intelligenza Artificiale, anche se l'espansione Absolute Power attenua le spigolosità che più inficiano l'esperienza di gioco, oltre ad aggiungere nuovi edifici ed editti e una fazione nuova, quella dei lealisti. La campagna è costituita da missioni che si sbloccheranno man mano che completeremo con successo gli scenari predisposti: un modo per dosare una difficoltà di gioco altalenante, che a volte punisce il giocatore per il minimo errore, altre volte lo ignora anche in conseguenza di decisioni politiche importanti. Tuttavia, anche se queste imperfezioni si rivelano fastidiose e ricorrenti, non si può che dare adito ad Haemimont Games di essere riuscita a gettare le basi dignitose di un nuovo capitolo della serie.

Janis Lea
janis@sprea.it

Le bellezze naturali dell'isola possono essere sfruttate per attirare turisti e vacanzieri da tutto il mondo.

## Commento

**La Collector's Edition di Tropico è un gioiellino che non si può lasciare sullo scaffale se si vogliono trascorrere molte ore di divertimento spensierato. Lo stile di gioco rende la serie una delle più riuscite e avvincenti, pur se con qualche sbavatura tecnica su cui chiudiamo volentieri un occhio, mentre con l'altro ammiriamo l'evoluzione grafica che rende il nostro paradiso tropicale qualcosa di bello da vedere, oltre che da gestire. Non manca niente per tuffarsi a capofitto nel genere gestionale approfittando di quest'ottimo mix di giocabilità e ironia a un prezzo interessantissimo.**

*Pro:* Tutti i cinque titoli della serie Tropico, in un'edizione speciale ed esclusiva ...
... a un prezzo irrifiutabile.

*Contro:* IA non sempre brillante. Ripetitività delle battute degli speaker radiofonici

**VOTO 80**

**CPU:** Single Core 1.7 GHz (Single Core 1.7 GHz) **RAM:** 1 GB (1.5 GB per Vista e Windows 7) **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X1800 GTO/nVidia GeForce 6800 Ultra e 256 MB di RAM (ATi Radeon X1800 GTO/nVidia GeForce 6800 Ultra e 256 MB di RAM) **SPAZIO SU HD:** 2 GB **CONNESSIONE:** ADSL **SVILUPPATORE:** Klei Entertainment **PUBLISHER:** Electronic Arts **DISTRIBUTORE:** Steam **MULTIPLAYER:** Co-op Locale **LOCALIZZAZIONE:** Assente **PREZZO INDICATIVO:** € 12.99

shankgame.com

# Shank

***"Solo perché abbiamo addominali scolpiti e fattezze da paura, non vuol dire che non possiamo morire facendo la guerra con la benzina. Siamo figosi, mica immortali!" (Ben Stiller - Zoolander, 2001)***

Un titolo uscito originariamente per PlayStation Network, Xbox Live Arcade e che suggerisce, fin dall'installazione, la necessità di utilizzare un pad per godere appieno dell'esperienza di gioco, potrebbe risultare antipatico, di primo acchito, a chi vive di soli pane e frag. Coloro che, al contrario, non aspettavano altro che un beat'em up a scorrimento orizzontale, confezionato con cura, per placare la propria astinenza dal genere, si troveranno tra le mani un prodotto divertente e... No, wait! Andiamo con ordine.

*Spesso, durante la frenesia dell'azione, si aprono finestre in cui vengono narrati fatti che stanno accadendo altrove. Ottimo espediente.*

**A UNO SGUARDO SUPERFICIALE, SHANK POTREBBE APPARIRE SOLO COME UNA VERSIONE AL MASCHILE DI KILL BILL**

## ROBERT RODRÌGUEZ CHI?

A uno sguardo superficiale, Shank potrebbe apparire solo come una versione al maschile di Kill Bill: la persona amata che viene brutalmente rapita, noi che agonizziamo al suolo, feriti in modo grave e una (nemmeno ristretta) cerchia di villain da scovare ed eliminare per placare la nostra sete di vendetta. Soffermandosi sulla cornice in cui questa narrazione è stata collocata, però, non sarà difficile trovare traccia anche di altri esponenti del cinema d'exploitation, non ultimi i tanti spaghetti western le cui atmosfere continuano ad essere una perenne fonte di ispirazione per i numerosi discepoli di Quentin Tarantino. Le immagini a corredo di questo articolo sono lì a dimostrarlo. Paesaggi e scenari spudoratamente ricalcati sull'immaginario del Vecchio West, che passano da saloon a bordelli, senza dimenticare gli assalti alle carrozze dei treni o le sparatorie tra i banchi delle chiese che ci si augura essere sconsacrate; il tutto, condito da un linguaggio colorito e conciso, che non rinuncia all'utilizzo di espressioni forti e rigorosamente bollate come "vietate ai minori". Una nota di rammarico, vista la totale assenza di una localizzazione in Italiano, non può certamente mancare, anche perché gli costa il Bronze Award. La fruibilità di un titolo in cui i dialoghi sono fondamentali per dettare il ritmo e dare senso compiuto a ciò che si sta facendo, viene

*Sin dal primo boss si capisce che per giungere al termine della nostra vendetta si dovranno sudare le fantomatiche sette camice...*

*Può capitare che alcuni avversari, morendo, lascino cadere delle armi utilizzabili solo temporaneamente, come questo mitragliatore a canne rotanti!*

Il sangue scorrerà a fiume. Schizzi, zampilli, pozzanghere... ce ne sarà per tutti i gusti, garantito!

Dal menù è possibile accedere a ogni singolo capitolo dello story mode. Come si evince dall'immagine, nessun particolare è stato lasciato al caso.

La sfida con Cassandra è stata una delle mie preferite: tanto abile con le spade quanto a distrarti con quei due lavori in silicone.

**COTSCENE STATICHE EGREGIAMENTE SCENEGGIATE E UN COMPARTO AUDIO COERENTE CON I DIVERSI AMBIENTI DI GIOCO CHIUDONO UN QUADRO DECISAMENTE POSITIVO**

inevitabilmente inficiata se si fatica a comprendere l'immediatezza dell'idioma anglosassone. Uomo avvistato...

## UN SIN CITY DE NOANTRI!

Mentre i colori utilizzati per dipingere i fondali sono slavati e tendenti al pallido, il sangue che scorre copiosamente tra un omicidio e l'altro tinge il tutto di un rosso scarlatto volutamente invasivo ed esagerato. Sintomatico il fatto che non sia stata inserita alcuna opzione per toglierlo dalle sequenze animate. La sua influenza sull'esperienza di gioco, infatti, è tale che dare la possibilità di eliminarlo sarebbe stato quasi offensivo nei confronti dei disegnatori, che hanno dichiaratamente utilizzato il sangue come fil rouge per dare coerenza espressiva all'intero impianto figurativo. Questa attenzione nei confronti dell'estetica del prodotto, inoltre, risulta particolarmente evidente se ci si concentra sul protagonista e sui vari nemici che si incontreranno lungo la strada. Tutti soggetti estremamente caratterizzati, con contorni e animazioni dedicate, ciascuno dotato di una propria personalità e un proprio stile di combattimento. Nulla che non si sia già visto al cinema, specie nei personaggi dei film citati in precedenza, ma comunque un qualcosa di estremamente godibile e carismatico.

## HASTA LA VISTA, BABY!

Per quanto sia giusto che anche l'occhio voglia la sua parte, è pur vero che le mani hanno il diritto di affondare i polpastrelli in un gameplay robusto e accattivante. In questo senso, Shank porge il fianco ad alcune leggerezze che, solo in piccola parte, rischiano di compromettere quanto di buono descritto sinora. Come in ogni beat'em up a scorrimento, il nostro compito sarà quello di raggiungere il boss di fine livello facendoci largo tra una moltitudine di avversari che si agitano sullo schermo. Se per sconfiggere le nostre nemesi sono richiesti strategia e tempismo, le centinaia di mob che ostacolano la nostra vendetta non necessitano di particolari differenze nell'approccio, rendendo il tutto un tantino ripetitivo. Sarebbe meglio dire che, nonostante gli sviluppatori li abbiano pensati con armi e punti deboli differenti, nella realtà dei fatti il più delle volte sarà sufficiente pigiare convulsamente tasti a caso per avere la meglio su di loro. Quanto detto, però, non deve subito trarre in inganno. A livello Hard, infatti, il saper miscelare sapientemente le diverse mosse speciali alle armi a nostra disposizione è fondamentale per uscire da alcune situazioni particolarmente ingarbugliate, dove il rischio sarà, al contrario, quello di cadere vittime della frustrazione. Rimane il fatto che tra motoseghe, Uzi, catene e shotgun dalle munizioni infinte, trovano spazio anche coltelli assortiti e granate, che combinati a prese e salti acrobatici ci permetteranno di sperimentare modi sempre differenti di uccidere. Divertente, anche se, per quanto detto in precedenza, in molti scontri si avrà l'impressione che il tutto sia solamente fine a sé stesso.

Ogni nuova arma che sbloccheremo sarà introdotta da una schermata riepilogativa come questa.

## REPLAY

Cutscene statiche egregiamente sceneggiate e un comparto audio coerente con i diversi ambienti di gioco chiudono un quadro decisamente positivo, anche considerata la fascia di prezzo in cui Shank si colloca. Gli utenti console si sono ormai abituati a questo tipo di prodotti: raffinati nella forma, tecnicamente impeccabili e dal gameplay che si lascia giocare, senza per questo sentire la necessità di gridare tanto al miracolo quanto alla truffa. Il sistema degli achievement integrato in Steam, infine, contribuisce a instillare nel giocatore quel quid necessario a ricominciare dall'inizio, giusto per provare quanto possa essere additiva la modalità cooperativa in locale o sbloccare nuovi artwork e costumi. Non siamo nemmeno lontani dalla quantità di contenuti che "dovrebbe" caratterizzare produzioni tripla A destinate agli scaffali, benché il titolo di Klei Entertainment non avesse certo queste pretese. Senza dubbio promosso.

**Roberto "il Cinese" Turrini**
turrini.roberto@gmail.com

## Commento

**Shank si inserisce in quel filone espressivo riportato in voga dai film di Quentin Tarantino e che poggia i piedi su elementi quali il sangue, l'esplicitazione dei contenuti e le tematiche forti. In questo contesto, gli sviluppatori si sono concentrati sulla realizzazione di un prodotto particolarmente bello a vedersi e sufficientemente carismatico da essere portato a termine, anche se leggermente ripetitivo nelle meccaniche di gioco. A conti fatti, rimane un buon prodotto per il genere dei beat'em up a scorrimento, che dimostra a tutti quanti di avere ancora qualche cosa da dire.**

*Pro:* Stiloso
Carismatico

*Contro:* Leggermente ripetitivo
Non tradotto in Italiano

**VOTO 79**

# TGM AFTER

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

***Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.***

# MASS EFFECT 2

Il 2010 è stato un anno sicuramente molto prolifico in quanto a videogiochi di qualità e, senz'ombra di dubbio alcuno, Mass Effect 2 è stato il titolo che insieme a BioShock 2 e Modern Warfare 2 ha saputo catalizzare in modo unanime i pareri entusiastici di critica e pubblico. Pubblicato due anni dopo il primo ME, il seguito di BioWare ha premiato l'attesa dei fan con il migliore sparatutto/RPG/film interattivo realizzato nella storia recente del videogioco. Nonostante l'assenza del multiplayer, si tratta di un gioco che, per il supporto postvendita di BioWare, e l'abbondante produzione di contenuti extra, merita un TGM After approfondito. Il supporto ha visto la pubblicazione di due sole patch, che, data la scarsità di problemi rilevati in prima battuta dalla community, si sono rivelate più che sufficienti a gestire la situazione: oltre a una serie di bug minori subito risolti, il problema di maggiore importanza per l'utenza PC risiedeva nei frequenti crash riconducibili a un'incompatibilità con i processori single core. Con l'arrivo della patch 1.02 anche questo problema è stato risolto e dai forum ufficiali non si sono levate ulteriori proteste, una situazione piuttosto sorprendente se consideriamo che si tratta di un titolo gigantesco con oltre dieci ore di cutscene animate e altrettante linee di dialogo localizzate in Italiano. BioWare è stata quindi molto attenta alla fase di postvendita, ma la spiegazione è sicuramente da ricercarsi nell'annuncio di Mass Effect 3. Il team di sviluppo è già al lavoro sull'ultimo capitolo della trilogia e non ci sono stati problemi di sorta nel risolvere le problematiche segnalate dalla community, che ha potuto godere di un flusso costante di contenuti aggiuntivi per tutte le piattaforme su cui il gioco è uscito, versione PC inclusa. Fin dal giorno della pubblicazione, infatti, erano disponibili numerosi DLC gratuiti cui, nel giro di qualche mese, se ne sono aggiunti altri a pagamento tramite il consueto sistema dei BioWare Point. I prezzi sono tutto sommato popolari in rapporto alla quantità e qualità del divertimento offerto. Oltre a nuove armi e armature, i pacchetti degni di nota sono essenzialmente cinque, ed aggiungono nuove missioni e personaggi con cui completare la propria selezione di commilitoni virtuali. Normandy Crash Site, Firewalker Pack, Kasumi Stolen Memory, Overlord e il recente Lair of the Shadow Broker sono tutti add-on di ottima qualità che complessivamente aggiungono oltre una quindicina di ore di gameplay alla già monumentale longevità del gioco originale. Come poche altre volte è capitato per un gioco single player only qual è Mass Effect 2, non troviamo veramente nessun motivo valido per sconsigliarvi un acquisto ritardato di quello che, senz'ombra di dubbio, si può considerare come uno dei migliori titoli del 2010.

# COLIN MCRAE RALLY: DIRT 2

Sul fatto che Codemasters sappia realizzare giochi di guida, ormai non sussistono più dubbi: solo le critiche ricevute di recente per quanto riguarda F1 2010 (di cui potrete attendervi al più presto un TGM After, visti i numerosi problemi riscontrati) hanno fatto alzare a molti appassionati più di un sopracciglio; per quanto riguarda il resto del loro catalogo corsaiolo gli apprezzamenti non sono comunque mancati. Degno di nota è stato sicuramente DiRT 2, solido simularcade rallystico, seguito di uno dei primi titoli corsaioli più gettonati sulle console (un tempo) next-gen. Proprio il primo DiRT aveva attirato su di sé molte critiche: il suo maggiore punto debole risiedeva senz'ombra di dubbio nella mancanza di una solida modalità multigiocatore. La corsa contro il tempo, caricato da altri giocatori all'interno di una ladder mondiale, sebbene piuttosto realistica e credibile, non era particolarmente appagante in termini di divertimento, soprattutto se paragonata alle modalità "sportellose" presenti nel primo gioco, con tanto di camion e buggy su piste polverose. Fortunatamente Codemasters ha reagito in maniera positiva alle critiche, attraverso l'introduzione di una modalità multiplayer che in DiRT 2 permette fino a otto giocatori di sfidarsi contemporaneamente con tutte le tipologie di vetture e su tutti i tracciati presenti nel gioco. A questa buona notizia, che ha elevato notevolmente il valore aggiunto di DiRT 2 (oltre il comunque corposo single player), si è aggiunto il buon numero di patch che si sono accumulate per risolvere alcuni problemi su alcune piattaforme PC e relativi sistemi operativi, risolvendo la stragrande maggioranza dei bachi rilevati. Come spesso accade per i titoli realizzati con l'Ego Engine, le possibilità di personalizzazione sono estremamente limitate: l'atteggiamento di Codemasters inoltre non ha aiutato, visto che non sono stati pubblicati tool di sviluppo che consentissero di creare mod. Questo ha condizionato notevolmente la community, che nonostante tutto si è data da fare lavorando in modo grezzo sui valori dei file delle vetture per quanto riguarda il grip delle gomme e la competitività delle auto avversarie in single player. Probabilmente il mod migliore, in termini di contenuti, è il DiRT 2 Brembo Subaru Rally, Breed Raid Event & London DC Rallycross Event, che permette di prendere parte a ben sette gare inedite di buona qualità. Ovviamente si sarebbe potuto fare molto di più, ma perlomeno il minimo sindacale sul fronte dell'editing è stato garantito da un buon numero di appassionati capaci di modificare il gameplay del gioco a uso e consumo di chi non ha apprezzato le regolazioni fatte in prima battuta di Codemasters.

A parte questo, rimane il fatto che se state cercando un gioco di rally spettacolare e ben realizzato, DiRT 2 rappresenta, ancora oggi, ancora la scelta migliore, almeno su PC.

# FRAGZONE

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

**Robe da matti: per quasi due anni non si muove nulla dal punto di vista dei tornei online e poi, d'un colpo, arrivano due novità che cambiano in un attimo tutto il panorama italiano. ESL si è rimessa in gioco con una serie di novità interessanti per il pubblico di tutte le piattaforme e un nuovo attore sta per entrare in gioco a fargli concorrenza. Chi è? Non vi resta che attendere il mese prossimo...**



A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

## Videogames Party: MEDAL OF HONOR TGM CUP

### Dopo due anni di pausa, tornano gli eventi di The Games Machine grazie a una nuova splendida collaborazione!

Ebbene sì, negli ultimi anni non ci siamo mossi molto in quanto a eventi multiplayer organizzati sul campo: complice un periodo non molto florido per le aziende che normalmente apprezzano la visibilità legata a un certo genere di sponsorizzazione, abbiamo quindi messo in soffitta determinati eventi, ma con l'intenzione di tirarli fuori nel momento in cui si fossero presentate le circostanze giuste.

L'occasione buona è infatti la nascita di un nuovo portale dedicato al multiplayer per PC e console, legato al marchio Videogames Party. Oltre agli omonimi eventi dal vivo in quel di Milano e di Lucca al Cartoomics (di cui troverete un reportage sul prossimo numero), il marchio ha deciso per un rinnovamento completo del suo sito ufficiale, che punta ad avere il suo core business nell'organizzazione di eventi multigiocatore online sia per utenti console sia per utenti PC.

Grazie a un sistema di creazione e gestione automatizzata gli amministratori del sito potranno a loro discrezione indire tornei a premi o "for fun" per tutte le maggiori piattaforme ludiche, PC compreso. L'avvio di quest'iniziativa è previsto per la metà di Novembre con i primi tornei in attesa di partire per la fine dello stesso mese.

Per organizzare le cose per bene e dar modo a tutti gli appassionati di prepararsi come si deve, l'evento aprirà le iscrizioni dal 29 novembre al 20 Dicembre.

L'inizio delle ostilità è invece previsto per l'inizio di gennaio con un tabellone impostato per concludere l'evento nel giro di circa un mese. Le modalità dipendono in gran parte dal numero di squadre iscritte: in ogni caso la decisione oscilla tra un evento a eliminazione diretta e la formula della double elimination nel caso i team non siano moltissimi. Facendo un salto su www.videogamesparty.it troverete un'area dedicata ai tornei online: registratevi al sito e potrete accedere alla Medal of Honor TGM Cup, con la possibilità di iscrivere la vostra squadra (che potrà essere composta da un massimo di cinque titolari più due riserve) e tenere d'occhio il tabellone con gli slot per accedere ai server dedicati e disputare le partite in calendario.

Tutte le comunicazioni relative all'evento (regolamento completo e relative modalità) avverranno sul sito di Videogames Party nell'area dedicata al torneo in questione. Non vi resta che allenarvi con il nuovo sparatutto di Electronic Arts e iniziare a darci dentro con la massima costanza: l'Afghanistan virtuale vi aspetta...

Videogames Party ha portato online i suoi eventi e il PC è supportato allo stesso modo di quanto accade con le console. Un buon viatico per il futuro.

Il dubbio amletico è sempre lo stesso: ribelli...

... o forze speciali? A voi la scelta.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

# STARCRAFT 2 PROTOSS

**Finalmente il più atteso strategico di tutti i tempi è arrivato: potevamo lasciarci scappare l'occasione per una guida sul multiplayer dei Protoss?**

Dopo gli apprezzamenti del mese scorso per la guida dedicata alle fazioni di StarCraft II, non potevamo fare altro che continuare nell'analisi dello strategico in tempo reale dell'anno. E si continua con una delle razze più temute e rispettate, i Protoss che in questa seconda incarnazione del gioco hanno subito qualche modifica, ma rimangono fedeli alle caratteristiche di base viste in azione nel gioco originale. Costosi, tecnologicamente avanzati e in grado di causare danni indicibili a nemici poco preparati anche con poche unità a disposizione, sono sicuramente una buona scelta per chi non apprezza eccessivamente il micromanagement dei Terran e i grandi numeri degli Zerg. Se la semplicità di spostamento e di attacco vi aggradano particolarmente, allora i "Toss" faranno sicuramente al caso vostro: ecco le tattiche più utilizzate suddivise, come abbiamo fatto il mese scorso, per i vari momenti della partita.

## ZELOTI ZELANTI

Partiamo da un concetto molto semplice: nei panni di un Protoss non pensate nemmeno per un secondo di asserragliarvi nella vostra base contando sulle vostre difese passive visto che l'economia di scala di questa fazione richiede ampie risorse per lo sviluppo e chiudersi a riccio come possono fare i Terran porterebbe a sconfitta certa. Detto questo, la necessità più impellente di altre razze di assicurarsi nuove risorse o addirittura quelle della base nemica porta essenzialmente allo sviluppo di due tattiche di rush. La prima, mutuata dal primo StarCraft, prevede la creazione di un pilone avvolto dalla nebbia di guerra nei pressi di una base avversaria, continuando a costruirgli intorno cannoni fin dentro la base nemica. Uno Zerg o un Toss rischiano seriamente l'eliminazione immediata mentre un Terran può essere costretto a sloggiare, con serie conseguenze sullo sviluppo economico. Anche un warp gate capace di teletrasportare in loco Zealot in quantità è una buona idea visto che il nemico potrebbe essere impreparato ad accogliere direttamente sull'uscio di casa truppe facilmente richiamabili in patria. In caso di successo l'eliminazione della fazione avversaria è quasi certa: se siete più conservativi o è impossibile mettere in atto questa tattica perché i nemici compiono costanti operazioni di pattugliamento, si può optare per il rush classico. Mandare all'assalto la prima decina di Zealot prodotti da tre forge tuttavia può non essere una buona idea visto che il loro raggio d'azione limitato li può far rendere facili prede di Marine o Zergling. Per questo motivo, prima di partire all'assalto è sicuramente un'ottima idea potenziare la produzione con il Chrono Boosting mentre contemporaneamente si ricerca il charge per aumentare il raggio d'azione degli Zealot stessi. Messa in atto con attenzione si tratta di una tecnica che richiede due minuti di tempo extra, in grado di rendere la vostra task force iniziale in grado di reagire con successo a qualsiasi minaccia e arrivare nella base avversaria perdendo pochissime unità.

## COLOSSO IN CENTRO

Una volta che la partita si è stabilizzata, i confini della propria base (relativamente) sicuri e l'economia è in grado di svilupparsi grazie all'apporto di un secondo giacimento di minerali e gas, i ranghi dei Protoss si possono arricchire di altre letali unità da combattimento. Oltre a Sentinel e Stalker, sempre da produrre (anche se in quantità

Uno stuolo di Carrier in tutto il loro potenziale distruttivo. Mandarle da sole all'assalto in questo modo...

... potrebbe non essere una buona idea. Tenete sempre una Mothership nei paraggi.

I Dark Templar sono letali, ma gli Arconti sono ancora peggio. Proteggerli tuttavia è impegnativo e costoso. Vale la pena utilizzarli?

I Void Ray in azione. Fragili, ma potenzialmente decisivi se beccate la base del nemico priva di protezioni.

Gli Stalker sono un'ottima unità tuttofare: usateli il più possibile come scorta durante gli attacchi combinati.

limitata), grazie al Chrono Boost si può arrivare molto rapidamente anche al Colossus e al Void Ray. Il primo è una gigantesca unità semovente chiaramente ispirata ai camminatori de "La guerra dei mondi", capace di spazzare via qualsiasi cosa presente sul suo cammino grazie a un potentissimo raggio della morte. Rischiare un rush è piuttosto pericoloso, meglio quindi organizzare una bella scorta di unità Tier 1, costruire un Colossus e ricercare immediatamente la Robotic Bay per portare da sei a nove spazi la loro gittata. Una falange di Zealot e Stalker con alle spalle un solo Colossus potenziato è capace di tagliare nelle difese di molte basi, anche solidamente protette, come un coltello nel burro; arrivare a tre colossi, ammesso che abbiate l'economia per farlo, è una seria ipoteca alla vittoria della partita. Allo stesso modo si possono utilizzare anche i Void Ray: richiedono la costruzione dello Starport, ma sono caratterizzati da un costo inferiore e da un danno letale nei confronti di grosse unità ed edifici. Dimensioni e scudi ne fanno tuttavia un bersaglio facile anche per piccole unità di terra, per cui è sempre una buona idea tenerli nelle retrovie e farli entrare in gioco quando per aiutare la loro scorta a vincere le ultime resistenze. Come nel gioco originale, una buona aggiunta a un esercito ben assortito è rappresentata dai Dark Templar, soprattutto adesso che gli Overlord Zerg non assolvono più a compiti di pattugliamento. Letali, mimetizzati, e dalle capacità d'evocazione eccellenti per la mobilità che conferiscono ai Protoss, richiedono un certo micromanagement delle loro capacità, ma possono dare in ogni momento il vantaggio sul nemico che vi serve per spuntarla nelle battaglie decisive.

## ALLA FINE

Come per i Terran, il punto d'arrivo di ogni partita Protoss punta direttamente all'uso delle Carrier: queste, come nel gioco originale, rappresentano la chiave per ottenere la superiorità sulla mappa e spazzare via le fazioni avversarie. Riuscire a produrne un buon numero e spostarle con un'abbondante scorta di Stalker è sicuramente un buon modo per presentare il conto agli avversari nelle fasi finali del match. Nonostante la notevole potenza e capacità distruttiva, peccano sul fronte della resistenza al danno nei confronti dei Battlecruiser Terran. Per questo motivo è sempre saggio farle accompagnare da una Mothership: si tratta di una nuova unità che assolve molti compiti andando a bilanciare una notevole lacuna dei Protoss nella loro prima incarnazione. È un ottimo trasporto truppe con una buona capacità di fare danni, in grado anche di teletrasportare unità e fornire la copertura cloak che in passato era ad appannaggio degli Arbiter. La combinazione con uno stuolo di Carrier è sicuramente una buona tattica, ma occorre fare molta attenzione a non sovrastimare la propria potenza visto che la tecnologia basata sugli scudi dei Toss è vulnerabile a numerose unità Zerg e Terran sia da terra sia dall'aria. In alternativa al costoso e lungo ciclo produttivo delle Carrier, è possibile anche concentrarsi sulla produzione di Phoenix, ottimi caccia aria-aria con la capacità di sollevare da terra qualsiasi unità (in genere quelle più importanti in mezzo a uno schieramento nemico) e renderla inutilizzabile per dieci secondi. Se siete ottimi micromanager, teneteli seriamente in considerazione, ma solo con una solida scorta di terra che li tenga al sicuro dalle migliori unità antiaeree del gioco.

I Colossus in tutta la loro devastante potenza di fuoco. Due o tre, se ben protetti, possono virtualmente farvi vincere una partita.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

# BETAMACHINE

# WINDICTUS

## *Il futuro dei MMO è completamente "istanziato"?*

Questa è sicuramente una bella domanda visto che negli ultimi anni la moda è sempre stata la stessa: gigantesche aree di gioco liberamente visitabili da centinaia (se non migliaia) di giocatori presenti su uno stesso server, che solo occasionalmente si riversavano all'interno di dungeon o ambienti separati da un caricamento rispetto al mondo esterno. Nexon, casa coreana già autrice di altri prodotti interessanti nel settore dei MMO e dei casual game, con Vindictus ha deciso di cambiare approccio al genere realizzando un gioco che, di fatto, vive completamente all'interno di dungeon strapieni di mob da triturare. Le classi disponibili al momento della Open Beta di ottobre erano soltanto due, ma nella versione finale del gioco arriveranno a cinque. A nostra disposizione due tipi di guerriero: una donna lenta ma potente nel colpire e ripararsi con uno scudo e una sorta di ninja bilama capace di numerosi attacchi rapidi anche se non particolarmente letali. Le possibilità di personalizzazione non vanno troppo in dettaglio nella forma dei visi: tuttavia, smanettando qualche minuto con le classiche opzioni di morphing facciale è stato possibile creare personaggi piacevoli a vedersi e diversi dal solito standard tipico dei MMO made in Corea. Dopo aver visitato la ristretta zona comune disponibile nella beta, in cui era possibile equipaggiarsi dello stretto necessario per sopravvivere alle sfide in programma, ci siamo gettati nell'azione di alcune semplici quest introduttive. Nulla di particolarmente memorabile a dire il vero, ma non è in questo aspetto che risiede la parte migliore di Vindictus, bensì nel gameplay legato al sistema di combattimento. A prescindere dal personaggio (in realtà la classe) utilizzato, bisogna entrare immediatamente nell'ordine di idee che Vindictus non è un punta e clicca in cui è possibile continuare a martellare i propri avversari senza un minimo d'impegno tattico. La gestione oculata della stamina gioca infatti un ruolo fondamentale nella dinamica degli scontri. Esagerate con le mazzate pesanti e ben presto vi ritroverete senza fiato in balia degli avversari sopravvissuti: dosate attacchi leggeri e attacchi pesanti e riuscirete a tirare fuori il massimo delle vostre potenzialità nel corso di uno scontro. Il numero di combo possibili è notevole e i risultati sono molto diversi proprio in relazione alla forza che avete ancora a disposizione. Anche le prese sono molto importanti, visto che molte parti dello scenario possono essere utilizzate come strumenti di offesa passivi lanciandoci contro i vari nemici. Un bel passo avanti rispetto al semplice punta e clicca (a volte nemmeno punta... NdElvin) in arrivo dalla Corea? L'impressione è sicuramente positiva, considerato anche il notevole livello estetico raggiunto dal gioco, che richiederà qualcosa di più di un PC di fascia media per girare al massimo. Rimangono i dubbi sulle potenzialità della storia e varietà delle quest proposte: anche l'implementazione del PVP rimane un grosso punto di domanda visto che nella Open Beta a nostra disposizione non era disponibile e, date le potenzialità del sistema di combattimento, dovrebbe essere il vero asso nella manica di un gioco per cui il nostro buon Mascalzone sta già iniziando a far scrocchiare le nocche delle dita...

MODALITÀ: **OPEN** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://vindictus.nexon.net** USCITA: **Dicembre 2010**

A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia

# MASSIVENEWS

## Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Ben ritrovati sulle pagine della rubrica dedicata al mercato dei titoli di massa che, archiviato il lancio di **Final Fantasy XIV**, ha registrato in questi giorni quello di **LEGO Universe**, MMORPG sviluppato da NetDevil e distribuito sotto etichetta Warner Bros. Ovviamente diretto ai più giovani, da sempre target di riferimento dei celebri mattoncini, questo prodotto ha dalla sua una buona completezza ed originalità in termini di quest, che naturalmente contemplano la costruzione dei più diversi artefatti come parte fondamentale dell'esperienza ludica, nonché eccellenti opzioni per la personalizzazione del proprio personaggio e un'ottima varietà di ambientazioni che non mancherà di far felici i fan della linea di giocattoli danesi. C'è qualcosa che però stona con la vocazione casual di questo titolo, ed è la forte propensione al grind: per ognuna delle quattro fazioni disponibili, che danno in sostanza accesso a classi differenti, ci si trova ad avere a che fare con una reiterazione del gameplay piuttosto fine a se stessa cui il giocatore deve interfacciarsi per ottenere gli strumenti necessari alla costruzione di oggetti (le cosiddette Sfere dell'Immaginazione) nonché i soldi utili al passaggio di rank e all'acquisto del relativo equipaggiamento.
Il principale problema del gioco non riguarda dunque l'impianto tecnico o cosmetico o la mancanza di contenuti, ma la poco azzeccata impostazione che lo rende un MMO essenzialmente basato sul farming. Scelta ancor meno comprensibile considerato che si tratta di un prodotto con canone mensile di carattere marcatamente occidentale, e non di un free to play asiatico adattato. E, almeno per il momento, gli elementi accessori alla mera fase di progressione non aiutano: le feature sociali sono state lasciate in secondo piano; i mini-giochi sono ben fatti, ma sono solamente tre e per di più realizzati in maniera tale da risultare decisamente estranei al resto del gioco, cosa che vale anche per l'housing. Ciò perché quel che i più chiedevano a questo titolo era la possibilità di creare e "vivere" una Legoland virtuale persistente. E invece, di questo, praticamente non v'è traccia: l'housing è istanziato ed anch'esso senza uno scopo fondamentale, e in questo contesto il fatto che sia ricco di varianti e ben realizzato, seppur poco accessibile per via di un editor poco user friendly, è quasi un'aggravante. Infine, il massiccio ricorso agli achievement altro non è che un ulteriore forzatura al farming indiscriminato. Insomma, in buona sostanza un'occasione mancata di cui al momento, e a meno di interessanti sviluppi futuri, non possiamo consigliarvi l'acquisto. Detto questo, voglio fermarmi un attimo per una riflessione. Il 2010 sta per concludersi senza che, uscita di Cataclysm a parte (che trattiamo in opportuna sede sempre sulle pagine di questo numero), il mercato dei giochi di massa abbia quantomeno fatto vedere un barlume di luce oltre lo smodato successo del campione d'incassi Blizzard ed il sempre vivace fermento dei titoli free to play più o meno casual e più o meno riusciti. Insomma, è evidente che non manchi ricettività e interesse nei confronti dei MMO e lo è altrettanto il fatto che gli investimenti delle software house continuino a cavalcarle. Lasciando da parte considerazioni ovvie, come il fatto che il successo di WoW fa gola a tutti, così come gli introiti derivanti da un abbonamento mensile, fa decisamente riflettere il fatto che questo passaggio dalla vocazione single player a quella multigiocatore di massa sia affrontata

*[LEGO Universe] Curioso il fatto che lo spazio tra un pianeta e l'altro, in cui dovrete affrontare il tutorial, porti il nome di Maelstrom, come nel compianto Chronicles of Spellborn.*

*[LEGO Universe] Il razzo, che dovremo personalmente costruire, è il mezzo di locomozione per sposarsi da un'ambientazione planetaria all'altra.*

*[LEGO Universe] Una delle quattro fazioni presenti nel gioco vi farà vestire i panni nientemeno che di un samurai. Ma non mancano bucanieri, ingegneri e molte altre specializzazioni.*

[WAR] Mythic ha annunciato l'arrivo di una nuova espansione dell'RvR, che sarà a pagamento. Non esattamente ciò che si aspettava chi sperava potesse diventare free to play...

[EQII] La nuova versione gratuita di EverQuest II, denominata Extended, è finalmente disponibile per tutti.

[CO] Cryptic rilascerà invece una versione totalmente gratuita del suo Champions Online nel corso dei primi mesi del prossimo anno. Star Trek Online seguirà con ogni probabilità medesima sorte.

[LotRO] Anche in Europa, Lord of the Rings Online è diventato free to play, con tanto di nuovo update e store. Epico il nuovo spot pubblicitario "You Shall Not Pay!".

con una superficialità quasi disarmante. Basti guardare all'ultima fatica di Square, oppure vedere con quale scetticismo i netgamer stiano accogliendo le anticipazioni di BioWare (**Star Wars: The Old Republic**) o Vigil (**Warhammer 40K: Dark Millennium Online**). È ovviamente prematuro bocciare questi titoli, ma il punto è un altro: le softco non sembrano aver capito ciò che persino Blizzard pare aver compreso, ossia che di **World of Warcraft** ne può esistere soltanto uno. Non è altrimenti spiegabile il fatto che grandi case come quelle prima citate stiano ancora andando verso soluzioni atte a imitare le meccaniche dominanti in Azeroth, quando clamorosi flop come quello di **Warhammer Online** hanno dimostrato che l'unica strada percorribile è quella che porta verso altre direzioni, almeno parzialmente inesplorate. E nemmeno pare che le critiche rivolte ad un **Age of Conan** uscito largamente in anticipo rispetto a quanto richiesto da un'accurata implementazione di tutto ciò che prometteva al lancio pare abbiano insegnato alcunché.
Il risultato è che produzioni minori, con pretese e costi inferiori (sia per il produttore, sia per l'utente) sono riuscite a farsi strada aggiudicandosi una fetta di mercato sempre più ampia, quella stessa fetta a cui avrebbero voluto attingere colossi quali EA, NCsoft e compagnia bella. Tanto che si è ormai arrivati al punto in cui l'utente finale è giunto a pretendere l'abolizione del canone mensile per tutte, o quasi, le produzioni di questo tipo. Basti guardare a Turbine e la determinazione con cui ha cambiato il modello commerciale dei suoi **Dungeons & Dragons Online** e **Lord of the Rings Online** (entrambi finalmente F2P anche in Europa), strada seguita anche da SOE con **EverQuest II: Extended** e **Pirates of the Burning Sea** e in ultimo da Cryptic, che toglierà il canone a **Champions Online** (e con tutta probabilità anche a **Star Trek Online**) nel corso del prossimo anno.
Il tutto mentre la community si accontenterebbe, per così dire, di poter rinverdire i fasti di un **Dark Age of Camelot** o di un **PlanetSide** tecnicamente al passo coi tempi. O di uno **Star Wars Galaxies** com'era una volta. Siamo ai confini del paradossale, soprattutto pensando alla mole di titoli usciti e a quelli che usciranno. Qualcuno riuscirà a svegliarsi prima che Blizzard ammazzi la competizione con il suo prossimo MMO? A quanto sembra solo ArenaNet con **Guild Wars 2** sta provando a evolvere concettualmente i fondamenti del suo prodotto, senza limitarsi a riscaldare la minestra.
Questa riflessione per giungere alla conclusione, ossia che oramai siamo in pieno periodo natalizio e WoW si appresta a farla da padrone per l'ennesima volta con l'uscita di Cataclysm, questa volta con l'aggravante dell'assoluta latitanza di concorrenza degna di questo nome. Per la salute del genere dei massive tutto sarebbe bene che fosse l'ultima.

## IL MMORPG DEL MESE: FORSAKEN WORLD

**Dopo Battle of the Immortals, torno a parlarvi di un titolo di Perfect World Entertainment (quelli di Torchlight, per intenderci) dopo averne pure saltato uno, quell'Heroes of Three Kingdoms uscito quest'estate e non distintosi particolarmente. Al contrario, pur rimanendo un theme park MMO fantasy free to play, questo FW si segnala come il primo titolo di questa softco ad avere un'impostazione pensata per i giocatori occidentali, quindi decisamente rivolta al PvE attraverso un completo sistema di quest concepito per ridurre ai minimi termini le piaghe del grind e dei bot, il tutto in un'ambientazione che prende spunto da storie e leggende occidentali e non orientali. Ecco dunque che il background prende spunto da un pantheon divino cui giocatori dovranno interfacciarsi durante la fase di progressione del personaggio e classi come il vampiro o il bardo, il tutto condito da un massiccio sistema di achievement a seguire la moda attuale e un engine completamente rinnovato. Da noi il gioco è appena entrato in closed beta: non vi resta che darci un'occhiata raggiungendo l'indirizzo fw.perfectworld.com!**

a cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@pcea.it

# MODIFICATION

***I marine non falliscono mai le missioni assegnate.***

## FPS - DRAGON RISING OVERHAUL

Uno degli aspetti che all'epoca della recensione di Operation Flashpoint: Dragon Rising ci avevano colpito maggiormente, era la reale implementazione delle tecniche di combattimento per cui i primi titoli della serie erano diventati famosi. Allo stesso modo, eravamo rimasti abbastanza scontenti dalla scarsità di contenuti della campagna singola che difficilmente superava le dieci ore di gioco e che solo un buon singleplayer cooperativo riusciva a compensare. Per questo motivo la community degli appassionati, nonostante Codemasters abbia abbandonato il supporto di questo titolo, si è concentrata sulla realizzazione di nuove missioni e contenuti aggiuntivi, un'operazione possibile grazie all'editor integrato. Dopo un anno di add-on singoli e novità di scarso rilievo, ecco quello che in molti considerano il pacchetto definitivo per questo gioco. Si tratta dell'Overhaul mod ed è una modification del peso di quasi trecento MB che apporta una valanga di contenuti originali di ottima qualità, in grado di farvi tornare nelle lande di Skira per un esagerato numero di ore. I dati parlano chiaro: dodici campagne completamente scriptate, cui si assommano oltre trecento missioni singole realizzate con l'editor del gioco, sono un ottimo motivo per reinstallare tutto quanto e gettarsi a capofitto nell'azione al comando della propria squadra e di quelle aggregate. La qualità delle campagne varia, ma tra queste almeno la metà sono di ottima fattura per come sfruttano il terreno e le postazioni nemiche mettendo il giocatore di fronte a elementi tattici che nel primo gioco non erano stati esplorati a fondo. Nuovi edifici, mezzi e obiettivi caratterizzano le missioni, con dialoghi e comunicazioni radio ben concepiti, a conferma di come l'azione non si risolva nel semplice andare da A a B, eliminare un bersaglio e tornare alla base. Oltre a una sostanza in termini di contenuti assolutamente elevatissima, degni di nota sono anche i cambiamenti apportati alla gestione dell'intelligenza artificiale nemica che in più di un'occasione aveva mostrato qualche lacuna, soprattutto in occasione degli scontri non scriptati. Installando l'Overhaul mod la situazione cambia e di parecchio: un nuovo set di livelli di difficoltà è stato introdotto e giocando al massimo del realismo, muta radicalmente il comportamento dei nemici nel cercare coperture, reagire a quello che accade loro intorno e, soprattutto, nell'usare tattiche per aprire il fuoco su di noi o venirci a stanare. Una novità assolutamente gradita che altera l'esperienza di gioco in modo del tutto sensazionale e rende anche la più banale delle missioni singole una storia a sé da cui, per una decisione sbagliata, può diventare molto complicato tirarsi fuori.

Titolo **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING OVERHAUL**
Gioco **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING**
Sito **http://www.moddb.com/mods/ofdragon-rising-singleplayer-overhaul-mod overwatchmod.com/**

GLOBALE **95**

### MAPPE CON IL BUCO (BACO?)

**Anche se è un lavoro assolutamente eccezionale, questo Overhaul mod per Dragon Rising non è privo di qualche difetto: nonostante gli autori abbiano impiegato oltre cinquanta ore a testa per giocare le dodici campagne nella loro interezza ed eliminare tutti i bachi di scripting, ancora qualche errore è rimasto nella versione del mod che abbiamo giocato e inserito sul Silver DVD. Nulla di particolarmente preoccupante: tuttavia il team di sviluppo ha già annunciato che proseguirà nell'opera di testing e che ulteriori versioni beta di questo mod vedranno la luce da qui a metà 2011. Tenete quindi d'occhio il sito ufficiale, visto che è estremamente probabile la pubblicazione di numerosi hotfix.**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

# MODIFICATION

***Le artiglierie non bastano mai, nemmeno in Empire: Total War.***

## RTS - DARTHMOD EMPIRE

Che Empire Total War sia ormai giunto alla sua maturità tecnica è un dato di fatto incontrovertibile, grazie anche alla montagna di patch prodotte da Creative Assembly. Tuttavia è altrettanto vero che molti appassionati di strategia in tempo reale (e a turni) non apprezzino particolarmente il gameplay così com'è stato concepito dalla casa inglese. Di tutte le modification uscite finora volte a influenzare esclusivamente il gameplay, il Darthmod è sicuramente quella di migliore impatto mai realizzata, per numerosi motivi. Oltre a eserciti di dimensioni maggiorate, il più importante riguarda l'intelligenza artificiale del gioco sia per quanto riguarda la mappa tattica, sia in occasione delle battaglie di terra e di mare. Se al livello di difficoltà normale vincere uno scontro era questione di poco anche per un appassionato di RTS esperto, ora la questione si complica notevolmente, grazie a una serie di movimenti inediti delle forze comandate dalla CPU, compreso un uso più audace dell'artiglieria. Non mancano anche numerose novità nel comportamento delle fazioni controllate dall'IA sulla mappa tattica: più aggressiva nell'espansione territoriale e soprattutto più coerente per quanto riguarda la diplomazia. Se volete provare una nuova esperienza di gioco per Empire, questo Darthmod fa sicuramente al caso vostro.

Titolo **DARTHMOD EMPIRE**
Gioco **EMPIRE TOTAL WAR**
Sito **http://www.twcenter.net**
GLOBALE **91**

## DRIVING - DIRT 2 IA TIMES

GIOCALO SILVER DVD

Quanti giochi di guida targati Codemasters vi hanno lasciati poco impressionati per il livello di difficoltà delle vetture avversarie? Personalmente non ci è mai capitato, ma molti si sono lamentati della scarsa adattabilità del livello di difficoltà di DiRT 2, in relazione ai tempi ottenuti dai piloti virtuali controllati dalla CPU. A risolvere questo problema entra in gioco questo mod che permette a chiunque di modificare le performance delle macchine avversarie per adattarli al proprio livello di guida, normalmente per rendere le gare più difficili e tirate. Lo abbiamo provato a lungo e bisogna dire che in ogni situazione funziona molto bene, soprattutto per quanto riguarda l'aggressività dell'IA nelle gare a sportellate. Da provare!

Titolo **DIRT 2 IA TIMES**
Gioco **DIRT 2**
Sito **http://www.colinmcrae.110mb.com/dirt2.htm**
GLOBALE **84**

## FPS - ONE 4 NINE

GIOCALO SILVER DVD

Se c'è una cosa bella a proposito di Left 4 Dead è la community dei modder: anche se ormai è un annetto buono che è stato dato alle stampe il secondo capitolo della saga zombesca più interessante degli ultimi tempi, le novità non mancano mai. One 4 Nine è sicuramente un mod di qualità che propone una campagna inedita da giocare in modalità tradizionale: i quattro sopravvissuti all'apocalisse del primo gioco giungono infatti in Nevada nei pressi di una base militare costruita vicino ai resti di una tomba aliena. Le conseguenze di una combinazione letale tra il virus dell'infezione ed eventuali xenomorfi sono tutte da giocare in cinque livelli assolutamente ben fatti che vi consigliamo di installare al volo.

Titolo **ONE 4 NINE**
Gioco **LEFT FOR DEAD**
Sito **http://www.one4nine.co.uk**
GLOBALE **88**

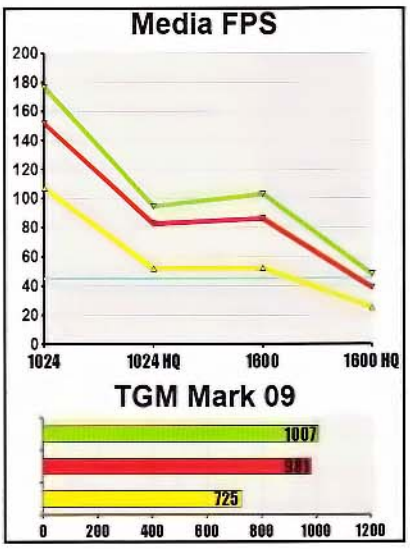
# HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

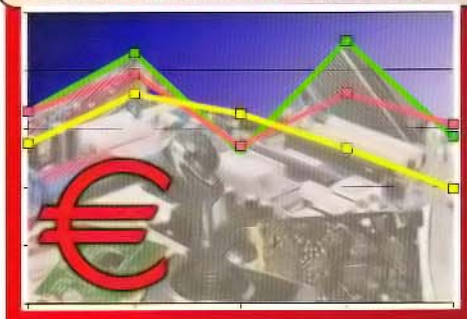
***Anche questo mese, quattro prodotti caldi caldi sviscerati in ogni loro singolo anfratto, per la gioia di coloro che seguono l'hardware con interesse!***

## I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 2,66 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.




## IL BORSINO DELL'HARDWARE



**The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ⊖ | mon | NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM | € 1.980 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i7 EXTREME 980X | € 839 |
| ⊖ | vid | RADEON HD5970 | € 539 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 480 | € 375 |
| ▼ | ssd | INTEL X25-M 160 GB | € 349 |
| ▼ | vid | RADEON HD5870 | € 319 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 470 | € 239 |
| New | vid | RADEON HD6870 | € 239 |
| ▼ | cpu | INTEL CORE i7 930 | € 225 |
| ▼ | cpu | AMD PHENOM II X6 1090T | € 219 |
| New | vid | RADEON HD6850 | € 179 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 460 1 GB | € 175 |
| ▼ | vid | RADEON HD5830 | € 169 |
| New | cpu | INTEL CORE i5 760 | € 159 |
| ▼ | cpu | AMD PHENOM II X6 1055T | € 155 |
| ▼ | vid | GEFORCE GTX 460 768 MB | € 149 |
| ▼ | cpu | AMD PHENOM II X4 965 | € 129 |
| ▼ | vid | RADEON HD5770 1 GB | € 129 |
| ⊖ | vid | GEFORCE GTS 450 | € 115 |
| ▼ | cpu | AMD PHENOM II X2 555 | € 79 |

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

A mano a mano che ci si avvicina al Natale (e soprattutto al lancio di nuove generazioni di schede video e processori centrali) i prezzi cominciano a calare sensibilmente. In particolare, fa abbastanza piacere notare che il costo delle schede video è finalmente tornato a scendere, dopo diversi mesi in cui sono stati del tutto stabili o sono addirittura risaliti. Sarà l'effetto di un ritrovato spirito competitivo da parte di Nvidia, che con i suoi ultimi prodotti è riuscita a tornare in auge, oppure il classico tentativo di svuotare i magazzini prima dell'arrivo delle Radeon HD6000? Poco importa: con le schede e i processori attuali si gioca di tutto e di più, a risoluzioni molto elevate. Per cui un generale abbassamento dei prezzi non può che fare bene al mercato dei PC, ormai sempre più sbilanciato verso il settore mobile.

## NEWS IN BREVE

### GIOCHEREMO TUTTI SUI TABLET?

I PC non moriranno mai, al limite cambieranno forma: le previsioni per le vendite dei tablet sono infatti ben più che ottimistiche. Addirittura euforiche: secondo Gartner, entro la fine del 2010 saranno vendute quasi 20 milioni di unità, destinati a diventare 50 milioni nel 2011 e addirittura 154 milioni nel 2013! Finiremo a giocare tutti su iPad e relativi concorrenti? Intanto, chi vuole può già giocare queste cifre al lotto...

### DISCHI SEMPRE PIÙ CAPIENTI

Western Digital e Seagate hanno annunciato due nuovi modelli di hard drive tradizionali dall'imponente capacità di 3 terabyte. Il Caviar Green WD30EZRS avrà 64 MB di cache e userà una tradizionale connessione SATA II a 3 Gbps, e avrà una velocità di rotazione di 5.400 giri al minuto. Più aggressivo sarà invece il Barracuda XT 3000GB, dotato anch'esso di una cache da 64 MB, ma più veloce (7.200 gir/minuto) e collegato al computer via Serial-ATA a 6 Gbps. I prezzi dovrebbero aggirarsi intorno ai 250 euro.

### FUGA DI NOTIZIE DA NVIDIA

A volte capita che a lasciarsi sfuggire clamorosamente qualche dettaglio sui piani futuri sia proprio il sito web dell'azienda. Stavolta il pasticcio è capitato a Nvidia che, per qualche ora, ha mostrato sulla pagina dei requisiti hardware del proprio sistema stereoscopico 3D Vision una fantomatica "GeForce GTX 580", appartenente dalla famiglia di "schede GeForce 500/400/300". La dicitura è stata quasi immediatamente rimossa, ma non abbastanza in fretta perché tutti i siti del settore la mettessero in evidenza. In questo modo Nvidia ha confermato l'esistenza di una nuova scheda di fascia alta, più veloce delle attuali GTX 480. A quando la commercializzazione?

# IL PC IDEALE

**I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).**

## PROCESSORE

**TOP**

**INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 839**

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

**OTTIMALE**

**AMD PHENOM II X6 1090T — € 219**

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

**ECONOMICA**

**AMD PHENOM II X2 555 — € 79**

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

## SCHEDA MADRE

**TOP**

**GIGABYTE GA-X58A-UD9 — € 499**

Un incredibile concentrato di tecnologie, riassunte nella più avveniristica ed esagerata delle schede madri con socket LGA 1366. Solo per chi non bada a spese.

**OTTIMALE**

**GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 105**

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

**ECONOMICA**

**ASUS M3A78 — € 59**

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

## SCHEDA VIDEO

**TOP**

**RADEON HD5970 — € 539**

3.200 straming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

**OTTIMALE**

**RADEON HD6850 — € 179**

Sullo stesso piano di una Radeon HD5850, ma a un prezzo molto più ragionevole.

**ECONOMICA**

**GEFORCE GTS450 — € 115**

Costa come una Radeon HD5750, ma offre la stessa velocità della sorella maggiore HD5770, e per di più è disponibile in diverse versioni già overcloccate.

## MEMORIE

**TOP**

**6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352**

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

**OTTIMALE**

**4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117**

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

**ECONOMICA**

**4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98**

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

## DISCO FISSO

**TOP**

**INTEL X25-M 160 GB SSD — € 349**

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

**OTTIMALE**

**2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 120**

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

**ECONOMICA**

**SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 49**

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

## MONITOR

**TOP**

**EIZO SX3031W-BK — € 2.200**

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

**OTTIMALE**

**SAMSUNG 2443BW — € 240**

UUn interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

**ECONOMICA**

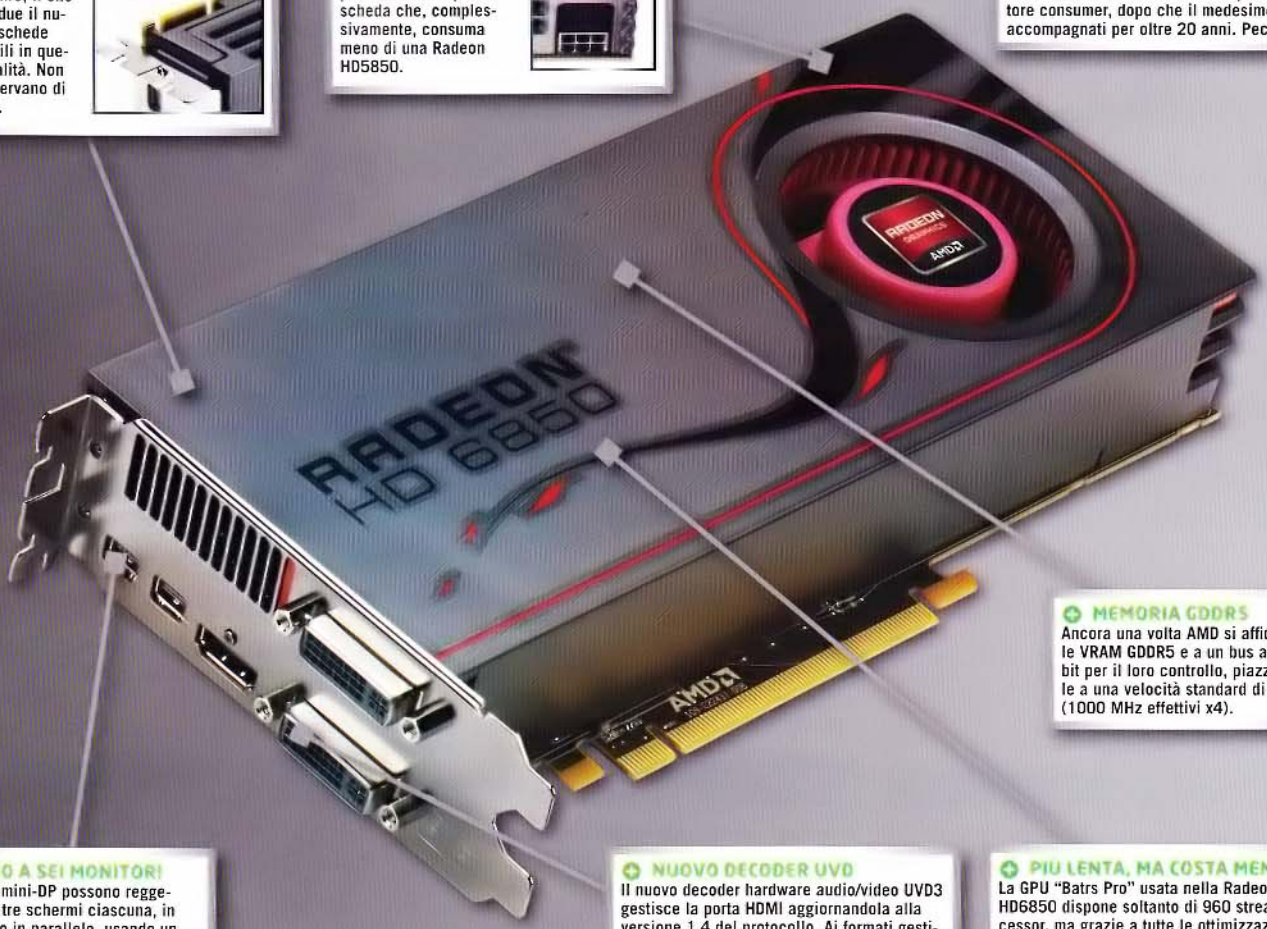
**LG W2242TE-DF TFT — € 139**

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

**PUÒ SOLTANTO RADDOPPIARE?**
Strana scelta di AMD per le due HD6800: c'è un solo pettine crossfire, il che limita a due il numero di schede utilizzabili in questa modalità. Non che ne servano di più, eh...

**UN SOLO CONNETTORE**
Basta una singola connessione da 6 poli per alimentare questa scheda che, complessivamente, consuma meno di una Radeon HD5850.

**ADDIO ATI!**
Una nota a margine che probabilmente a qualcuno spiacerà: AMD ha ufficializzato la "fine" dello storico marchio ATI per il settore consumer, dopo che il medesimo ci ha accompagnati per oltre 20 anni. Peccato...




**MEMORIA GDDR5**
Ancora una volta AMD si affida alle VRAM GDDR5 e a un bus a 256 bit per il loro controllo, piazzandole a una velocità standard di 4 GHz (1000 MHz effettivi x4).

**FINO A SEI MONITOR!**
Le porte mini-DP possono reggere fino a tre schermi ciascuna, in cascata o in parallelo, usando un apposito hub. Le due porte non sono però le sole che possono gestire le modalità multischermo EyeFinity.

**NUOVO DECODER UVD**
Il nuovo decoder hardware audio/video UVD3 gestisce la porta HDMI aggiornandola alla versione 1.4 del protocollo. Ai formati gestiti già in precedenza sono stati aggiunti DivX e XviD, mentre è stato completato il supporto alle diverse varianti di MPEG2.

**PIÙ LENTA, MA COSTA MENO**
La GPU "Batrs Pro" usata nella Radeon HD6850 dispone soltanto di 960 stream processor, ma grazie a tutte le ottimizzazioni effettuate da AMD e alle frequenze di lavoro più alte, riesce a porsi tra le prestazioni di una HD5830 e di una HD5850.

# RADEON HD6850 E HD6870

**Produttore:** AMD **Prezzo indicativo Radeon HD6850:** € 179 **Prezzo indicativo Radeon HD6870:** € 239

Parola chiave: ottimizzare. Contrariamente a quanto è successo negli anni passati, in cui il passaggio da una generazione all'altra delle schede Radeon HD ha sempre portato con sé un sostanzioso aumento delle prestazioni, e in cui la nomenclatura delle GPU ha sempre rispettato le medesime linee guida, stavolta AMD ha deciso di rivoluzionare tutto. Innanzitutto, diciamo pure addio al glorioso marchio ATI, che ci ha accompagnati per oltre vent'anni: come preannunciato qualche tempo fa, AMD ha ritenuto del tutto ragionevole abbandonarlo, almeno per il settore consumer, ritenendo il nome Radeon del tutto autosufficiente. Per cui queste sono le prime schede video targate "AMD Radeon HD". Poi, ha riposizionato la linea "800" dalla fascia più alta a quella medio-alta, resuscitando la linea "900" per i prodotti di prima categoria: così, le nuove HD6800 non sostituiscono idealmente le vecchie HD5800, ma le affiancano solamente, offrendo sostanzialmente lo stesso livello di prestazioni a un prezzo sensibilmente più basso (spingendole fuori mercato), e lasciando alla futura linea HD6900 il compito di posizionarsi al top della gamma. Dal punto di vista della chiarezza non è una gran mossa, ma se analizziamo a freddo la situazione dei prezzi prima del lancio di queste due schede, risulta piuttosto evidente che fra la Radeon HD5770 e la HD5850 c'era un divario colmato – solo parzialmente – dalla HD5830. Con le Radeon HD6800, dunque, si torna a parlare di prodotti di fascia medio-alta posti tra i 150 e i 250 euro, collocazione che ha fatto la fortuna delle schede GeForce GTX460. E proprio queste ultime, in entrambe le versioni da 768 MB e 1 GB, sembrano essere il vero bersaglio delle nuove arrivate. Un po' come è capitato con la GPU GF104 di Nvidia, che costituisce una fortunata ottimizzazione dell'architettura originale Fermi, la GPU "Barts" di AMD è solo una riorganizzazione (e un refresh) di "Cypress", migliorata sotto alcuni aspetti ma anche semplificata su altri, proprio allo scopo di venire incontro alle esigenze del pubblico a cui è indirizzata, i videogiocatori. Per una spiegazione più dettagliata del suo funzionamento vi rimandiamo al Tecnotigemme di questo mese, mentre qui ci limitiamo a ricordarne le caratteristiche salienti: minor numero di stream processor, maggiore efficienza degli stessi, frequenze di lavoro più alte, nuovo filtro morphologic antialiasing, filtro anisotropico riveduto e corretto, nuovo tessellator più efficiente e soprattutto gestione migliorata dei thread, grazie alla quale il nuovo chip ha mantenuto bene o male lo stesso livello di performance di quello vecchio, ma con un numero di transistor decisamente inferiore: in questo modo, occupa meno spazio e in un singolo wafer ce ne stanno di più, per la gioia di AMD che vede abbattere i suoi costi, e di noi clienti che possiamo portarci a casa una signora scheda, dotata di signore prestazioni, a un prezzo molto più basso. E non è finita qui: le due nuove arrivate consumano meno delle HD5800, hanno un decoder hardware per gli stream audio/video più avanzato (UVD3), che supporta anche i codec DivX e XviD oltre a migliorare e completare quello dei codec VC-1, H.264 e MPEG2, supportano la nuova versione 1.4c dei connettori HDMI e permettono l'uso di sei – sì, avete letto bene – SEI monitor collegati alla stessa scheda: ogni porta mini-DisplayPort può infatti gestire fino a tre schermi contemporaneamente, collegati in casca-

**LE NUOVE RADEON NON SONO UNA RIVOLUZIONE, MA UN SEMPLICE MIGLIORAMENTO DELLE HD5800, E COSTANO ANCHE MENO!**

**MEMORIA GDDR5**
Ancora una volta AMD si affida alle VRAM GDDR5 e a un bus a 256 bit per il loro controllo, piazzandole a una velocità standard di 4,8 GHz (1200 MHz effettivi x4).

**CONSUMI CONTENUTI**
Per alimentare questa scheda occorrono due connessioni di alimentazione a 6 poli, analogamente a quanto accadeva sulle Radeon HD5800. Il livello di consumi tuttavia continua a essere più contenuto.

**UNA SCELTA OTTIMALE**
Con i suoi 239 euro – destinati però a scendere – la Radeon HD6870 si presenta subito come la scheda Radeon ideale di fascia medio/alta.

**UN PO' RUMOROSA**
Il dissipatore della Radeon HD6870 fa certamente il suo dovere, ma risulta un po' meno discreto di quello montato sulla sorella minore. Nulla di fastidioso, comunque.

**PORTE DI OGNI GENERE**
Queste schede possono essere collegate a qualunque tipo di pannello digitale, grazie alle porte mini-DP, HDMI e DV-I. Per i monitor tradizionali servono appositi adattatori.

**UN BUON LAVORO DI OTTIMIZZAZIONE**
La GPU "Barts XT" usata nella Radeon HD6870 dispone di 1.120 streaming processor facendo, però, un lavoro molto simile a quello di 1.600 a disposizione delle precedenti Radeon HD5870. Anche se alla fine il framerate è un po' inferiore, l'ottimizzazione delle risorse appare evidente!

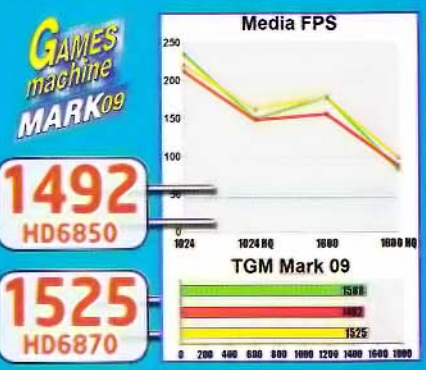
ta (come i vecchi disk drive del Commodore 64, per chi ha vissuto la preistoria...) oppure in parallelo, tramite un hub adattatore. Le schede senza i connettori mini-DP possono comunque gestire uno schermo indipendente per ciascuna porta e, in ogni caso, si possono usare anche le porte DV-I a piacimento, l'importante è non superare il limite (!) dei sei schermi collegati insieme. Certo, non possiamo permetterci di giocare a 5760x2400 (1920x1200x6) con tutti i videogiochi usciti negli ultimi due anni, ma parte di essi funzionerà decentemente anche a questa incredibile risoluzione, mentre usando solo (!) tre schermi, la percentuale di essi in grado di arrivare ai 30 fatidici fotogrammi al secondo, soglia minima della fluidità, salirà vertiginosamente. Archiviato il caso, dunque? Non ancora. Il problemi per le Radeon HD6800 giungono confrontandole con le loro dirette concorrenti, le GeForce GTX 460 da 1 GB, che riescono ancora a reggere tranquillamente il passo con entrambe. Basta infatti osservare l'andamento dei grafici del nostro benchmark per comprendere appieno la situazione: la scheda targata Nvidia ha un prezzo medio di 175 euro, ma riesce ancora a combattere con la più costosa delle due. Non può vantare la stessa accuratezza e qualità visiva ottenuta con l'UVD3 delle Radeon, non può nemmeno gestire tre o sei schermi contemporaneamente, ma alle risoluzioni medio-basse se la cava ancora meglio (mentre le Radeon sono preferibili dai 1920x1080 pixel in su) e, soprattutto, offre ancora PhysX in "esclusiva", oltre che CUDA e 3D Vision. Tutte soluzioni proprietarie e, quindi, potenzialmente destinate a fare una pessima fine in un mercato alla costante ricerca di standard, ma che per ora godono ancora di un certo margine di vantaggio sia nel mondo del gaming (3D Vision funziona, e bene, mentre PhysX è un middleware per la fisica molto in voga), sia negli ambienti scientifici/universitari (CUDA). Una volta ancora, dunque, la scelta di campo dipende più da esigenze davvero specifiche ("studio all'università e mi serve CUDA", piuttosto che "ho riempito una parete di monitor da 60" e devo pilotarli tutti quanti"), o dalle proprie simpatie personali, che non dalle pure e semplici prestazioni.

**CON LA NUOVA VERSIONE DI EYEFINITY SI POSSONO COLLEGARE FINO A 6 MONITOR CONTEMPORANEAMENTE, SU QUALSIASI SCHEDA DELLA SERIE**

**8.5**

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto tra di loro la Radeon HD6850 (linee rosse) e la HD6870 (linee gialle) con una GeForce GTX460 da 1 GB, probabilmente il modello di scheda Nvidia più concorrenziale. Come possiamo notare, le prestazioni ottenute con le tre schede sono molto vicine e solo le scelte personali possono far pendere l'ago della bilancia sull'una o sulle altre.



**SUPPORTO AUDIO AVANZATO**
Nvidia ha rivisto un po' la sezione video dei suoi acceleratori, e la GPU GF106 supporta Dolby True HD e DTSHD Master Audio tramite connessione HDMI, come avviene nelle schede AMD della famiglia Radeon HD 5000.

**BUON DISSIPATORE**
La scheda di ASUS lavora a frequenze più spinte rispetto alle GeForce GTS450 "standard", e per questo ha adottato un sistema di raffreddamento più efficiente. Voluminoso ma anche molto silenzioso, permette di usare la ENGTS450 Top in tutta tranquillità, e pure di spingersi ulteriormente...

**SLI POCO ATTRAENTE**
Come tutte le altre schede GeForce, anche questa può essere utilizzata in coppia (o in tripletta...) per aumentare le prestazioni. Ma due di queste schede costano 278 euro e, per molto meno, possiamo portarci a casa una singola GeForce GTX470.

**OVERCLOCCATA DI FABBRICA**
La GPU GF106 dispone di 192 CUDA core compatibili con le librerie DirectX 11 ed è un derivato della seconda generazione di Fermi, con 48 core per ogni stream cluster. ASUS ha imposto frequenze di lavoro pari a 925 MHz per il core (contro i 783 proposti da Nvidia) e di 1.850 MHz per gli shader (contro i 1.556 standard).

**MEMORIA GDDR5, MA SENZA FIATO**
Uno dei limiti strutturali delle GeForce GTS450 è costituito dall'ampiezza della banda di trasmissione fra GPU e memorie, pari a soli 57,7 GB/s (contro i 70,4 GB/s delle vecchie GTS250 e i 76,8 GB/s delle Radeon HD5770), questo però non sembra costituire un problema per questa scheda, che grazie alle frequenze usate sale a 64 GB/s. Il bus è a 128 bit e la memoria a disposizione ammonta a 1 GB.

**POCHI CONSUMI**
Con un solo connettore ausiliario per l'alimentazione, la ENGTS450 Top di ASUS ha fatto registrare consumi del tutto analoghi a quelli delle Radeon HD5770: solo pochi Watt le separano in Idle (in favore della GeForce), mentre la differenza sale a 20 a pieno carico (a favore della Radeon). Per il funzionamento, non serve nemmeno un alimentatore particolarmente potente o costoso.

# ENGTS450 TOP DIRECTCU

**UNA BUONA SCHEDA VIDEO DI FASCIA MEDIA, PROPOSTA A UN PREZZO ONESTO IN RAPPORTO ALLE SUE PRESTAZIONI**

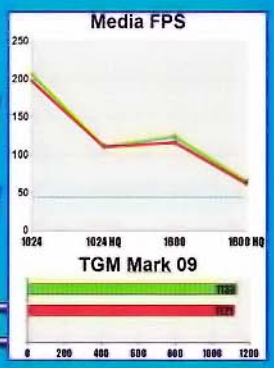
**Produttore:** Asus **Prezzo indicativo:** € 139

Nessuno era pronto a scommettere più di tanto su soluzioni di fascia media o economica basate sull'architettura Fermi: i primi processori GF100 infatti consumavano parecchio e non si prestavano particolarmente a essere "declinati" in versioni di più basso profilo: il goffo tentativo costituito dalle GeForce GTX465, infatti, non lasciava spazio all'ottimismo. Ma con il successivo GF104 Nivida si è rimessa in carreggiata e, oggi, conferma il trend positivo con il nuovo processore grafico GF106, successore designato del glorioso, ma ormai tecnicamente superato, G80/G92. La nuova GPU, alla base delle schede GeForce GTS450, è infatti composta da 192 CUDA core (in pratica, i motori degli shader che, però, essendo unificati, possono occuparsi di vertici, pixel e calcoli più generici), suddivisi in quattro cluster da 48 ciascuno, cui fanno capo anche 16 ROP e 32 TMU. Il bus verso la memoria GDDR5 è ampio 128 bit ma, come suggerisce la presenza di alcune predisposizioni per altri moduli di VRAM sul primo batch di schede video, è possibile che in futuro vengano attivati altri core attualmente "dormienti" e che il bus venga allargato a 192 bit. Nulla che si possa fare nelle condizioni attuali, in ogni caso, per cui scordatevi pure qualunque genere di "softmod" atte allo scopo. Le GeForce GTS450 proseguono dunque il cammino iniziato dalle GeForce 8800 – 9800 – GTS250, andandosi a posizionare nella fascia medio-bassa del mercato e diventando le ideali concorrenti delle Radeon HD5770, con le quali condividono il livello di prestazioni. Alle frequenze di lavoro standard proposte da Nvidia, infatti, si attestano esattamente a metà strada fra le due Radeon HD5700, ma grazie all'overclock e all'overvolt di fabbrica imposti da ASUS in questo particolare modello (che può addirittura spingersi a 970 MHz per il core e 5 GHz per le memorie), riescono addirittura a superare le Radeon HD5770, andando a lambire in poche occasioni le prestazioni delle HD5830. Il costo della ENGTS450 Top DirectCU è poco superiore a quello medio di una Radeon HD5770 – e in questo è assolutamente proporzionale – ma offre in più la compatibilità con CUDA, PhysX e 3D Vision in campi dove AMD, però, sta velocemente recuperando (vedi il TecnoTGM di questo mese). A differenza delle Radeon, purtroppo, si possono collegare solo due monitor e non tre. Ottime per le medie risoluzioni e per i televisori HD.

**8.0**

## I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto tra di loro la scheda ENGTS450 Top DirectCU di ASUS (linee verdi) con una normale Radeon HD5770 e, mediamente, la prima si è comportata un po' meglio anche se, come possiamo dedurre dai grafici, la differenza non è poi così marcata. La scelta tra le due soluzioni, dunque, dipende principalmente dai gusti e alle particolari aspettative dell'acquirente.




GAMES machine MARK09

**1133**

# DAZZLE VIDEO CREATOR PLATINUM

**Produttore:** Pinnacle **Prezzo indicativo:** € 90

Pinnacle torna alla carica con una versione più aggiornata del suo Dazzle, una periferica di acquisizione video per sorgenti tradizionali di cui ci eravamo già occupati tempo addietro sulle pagine di TGM. A correndo, i suoi programmi Instant DVD Recorder e Pinnacle Studio 10, oltre che la raccolta di tracce audio Pinnacle Scorefitter volume I e II, con cui è possibile realizzare DVD "on the fly" con pochi clic del mouse e senza avere particolari esperienze nel campo dell'authoring video, nonché modificare, migliorare i propri filmati, aggiungendo transizioni ed effetti speciali, e aggiungere una serie di musiche di sottofondo che possono essere usate a scopo personale, ma non a fini commerciali. Il bello di quest'aggeggio è la sua semplicità d'uso: sarebbe in grado di usarlo chiunque, visto che basta collegarlo a una porta USB, installare i driver, collegare la sorgente all'ingresso più opportuno (S/Video o composito) e poi lanciare l'acquisizione. Terminata questa fase, poi, è possibile suddividere il filmato in capitoli, separare le scene, rimontarlo a preferenza e così via. Il limite dell'apparecchio è invece costituito dalla sua capacità di operare solo a definizione standard. Possiamo cioè creare video soltanto fino alle risoluzioni PAL e NTSC, per poi riversarli su DVD, su apparecchiature portatili come smartphone, console e altri lettori multimediali tascabili, oppure inviarli a YouTube e altri siti dello stesso genere. Non possiamo però catturare immagini ad alta definizione usando collegamenti più consoni come un ingresso component o HDMI, ma in fondo non è questo il suo scopo (e nemmeno il suo prezzo...). L'altra piccola scomodità è costituita dalla finestra di anteprima piccola e di bassa definizione, che rende un po' disagevole la cattura in presenza di scene particolarmente dettagliate. Ma poi, alla fine, i risultati sono davvero di buona qualità!

**8.0**

- ⊕ Cattura video di pregevole qualità.
- ⊕ Corredato da software di buona fattura.
- ⊖ Acquisisce solo in bassa definizione.
- ⊖ Finestra di anteprima piuttosto piccola.

# CLS DOCK

**Produttore:** Freecom **Prezzo indicativo:** € 18

CLS sta per "collect, label and store", in Italiano "raccogli, etichetta e archivia", vale a dire quello che si fa normalmente con i dati che attraversano le RAM dei nostri computer. Ciò su cui Freecom ha deciso di intervenire è il modo in cui facciamo queste cose, riprendendo un po' il concetto delle vecchie cartucce programmabili e adattandolo ai nostri tempi: la CLS Dock è una base dotata di tre connettori mini-USB 2.0 su cui è possibile montare, e quindi collegare al computer, altrettanti hard disk da 2,5 pollici, ovviamente prodotti dalla stessa marca e realizzati in modo che possano appoggiarsi perfettamente a questa base. Possiamo scegliere tra dischi fissi da 250 GB (79 euro), 320 (89 euro), 500 (109 euro) e 640 (129 euro). A breve sarà disponibile anche un modello da 750 GB di cui però non si conosce ancora il prezzo. Se le parti "collect" e "store" della sigla CLS dovrebbero essere già chiare, ecco spiegata anche "label": il lato sinistro della copertura dei dischi offre uno spazio protetto in cui è possibile scrivere il contenuto dei medesimi, incoraggiandoci a registrare su ogni apparecchio solo dati dello stesso tipo. Per esempio, possiamo comprare tre dischi e usarli rispettivamente per film, musica e giochi, descrivendone chiaramente il contenuto sull'etichetta laterale. Sembrerà un'idea stupida, magari un po' inutile, ma con i costi sempre più bassi dei dischi fissi tradizionali, e quindi delle "cartucce" di questa CLS Dock, si tratta invece del classico "colpo di genio" che estende a capienze mediamente maggiori, ciò che invece la gente è portata naturalmente a fare con le classiche pennette USB. La velocità di trasferimento dei dati è nella media imposta dallo standard USB 2.0, ed è un vero peccato che non esista già una versione aggiornata alla versione 3.0 del protocollo, ma possiamo tranquillamente accontentarci – a meno che, ovviamente, la velocità di trasferimento dei dati non sia una nostra specifica priorità. Si può storcere il naso di fronte all'impossibilità di usare dischi di altre marche ma... in fondo, sarebbero tutte costrette a costruire "gusci" identici per i loro dischi fissi! Chissà mai se vedremo anche delle "cartucce" SSD?

- ⊕ Finalmente un'idea originale!
- ⊕ Si possono scegliere dischi di taglie differenti...
- ⊖ ...ma solo della stessa marca.
- ⊖ Nessun disco in dotazione.

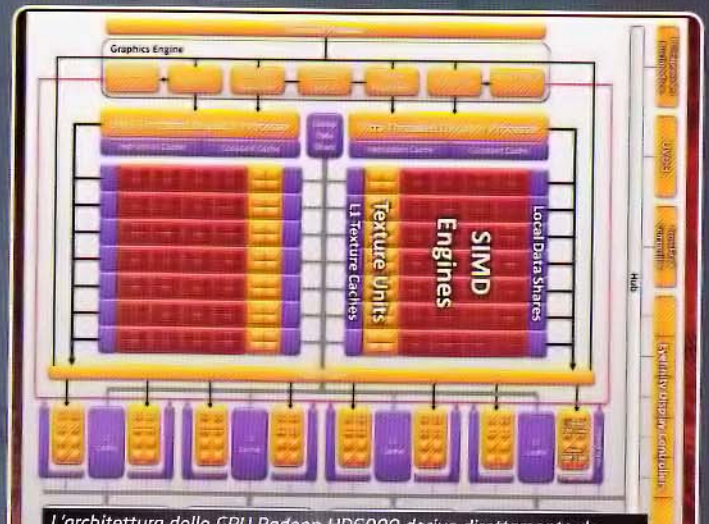
**8.0**

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

***Prestazioni maggiori in minore spazio, consumi ridotti, standard aperti per GPGPU e stereoscopia... Tutto questo nelle nuove schede Radeon HD6000: non una rivoluzione, ma un'evoluzione a 360 gradi.***

# Le isole nordiche di AMD

Il progetto "evergreen", alla base della serie di schede video Radeon HD5000, è stato indubbiamente uno dei più fortunati per AMD: arrivato in tempo sul mercato per accompagnare l'uscita di Windows 7 e delle sue librerie DirectX 11, e rimasto praticamente senza concorrenza per più di sei mesi, ha permesso all'azienda californiana di incrementare il proprio peso nel campo delle GPU e, soprattutto, di ottenere la posizione dominante nel settore delle DirectX 11, dove i concorrenti storici hanno avuto qualche difficoltà (Nvidia), o sono assenti del tutto (Intel). A un anno di distanza, dunque, era lecito attendersi l'arrivo di una nuova generazione di schede video capace di prenderne il testimone, ma chi si attendeva l'ennesima grande rivoluzione probabilmente resterà deluso: le nuove HD6000, in codice "northern islands" sono "soltanto" una sostanziale evoluzione del progetto precedente, ottimizzato e migliorato in più parti, un po' come avvenne nel passaggio dalle Radeon HD3000 alle HD4000. E le prime schede presentate al pubblico, parrà strano, sono complessivamente più lente delle precedenti. Vediamo il perché...




*L'architettura delle GPU Radeon HD6000 deriva direttamente da quella delle HD5000, costituendone una sostanziale ottimizzazione.*

## SALTO DI FASCIA

La prima novità che balza all'occhio nel passaggio dalle HD5800 alle HD6800, è l'arretramento della loro fascia di mercato: se le HD5850 e HD5870 erano già considerate di fascia alta, le nuove HD6850 e HD6870 sono state immediatamente proposte sulla fascia media. Le più potenti HD6870 costeranno 239 dollari che, probabilmente, in Italia diventeranno poco più di 200 euro. Prezzi sensibilmente inferiori a quelli con cui vennero proposte le HD5870, che superavano abbondantemente i 300 euro, e che ricordano un po' quelli delle gloriose HD4800. Il livello di prestazioni, invece, è sostanzialmente analogo a quello attuale, mentre diminuisce il numero di stream processor attivati in ciascuna scheda. La GPU Radeon HD6870 dispone infatti di 1.120 core attivi, contro i 1.600 delle precedenti HD5870, mentre la Radeon HD6850 scende addirittura a 960, contro i 1.440 delle precedenti HD5850. Salgono invece le frequenze di clock del core, impostate rispettivamente a 900 e 775 Mhz, contro i precedenti 825 e 725 Mhz. Per quanto riguarda le memorie, le frequenze sono 4,2 e 4 GHz. Il tipo di VRAM utilizzato è sempre GDDR5, con un bus di interfacciamento ampio 256 bit. La banda di trasmissione per le Radeon HD6870 è ampia 134,4 GB al secondo, mentre quella di una vecchia HD5870 era più alta, 153,6 GB/s. I consumi sono migliorati, con un TDP massimo di 150 Watt per le schede più potenti e 127 Watt per le sorelle minori. In più, il consumo in idle scende dai 27 Watt della generazione precedente ai soli 15 Watt di quella nuova. In parole molto povere: chi ha una Radeon HD5800 non ha nessun motivo valido per passare alle nuove HD6800, perché il prodotto più veloce destinato all'upgrade sarà invece costituito da una Radeon HD6900, schede di cui però non possiamo ancora scrivere niente. Almeno fino al mese prossimo.

*Secondo AMD, le migliorie introdotte nella tessellation permettono di aumentare le prestazioni dell'unità "dove servono veramente", cioè entro i primi 16 fattori.*

## COSA C'È DI NUOVO

Le ottimizzazioni hanno interessato praticamente ogni aspetto della GPU. I circuiti sono stati riveduti in modo da occupare meno spazio rispetto al passato, pur mantenendo lo stesso processo produttivo a 40 nanometri, e per eseguire i calcoli in modo più efficiente. È stato aggiunto un secondo Ultra Threaded Dispatch Processor a gestire il traffico dei dati verso gli stream core, mentre è diminuito il numero di TMU a disposizione. L'unità di tessellation è stata rivista per offrire performance migliori ma, soprattutto, AMD ha voluto introdurre un metodo più intelligente per sfruttare il tessellator che, d'ora in avanti, gestirà i poligoni in modo che siano grandi almeno 16 pixel. Amd, infatti, ha calcolato che in molti casi queste unità non vengono sfruttate a dovere, oppure che vengono usate anche per generare triangoli poi impossibili da mostra-

re sullo schermo. L'eccessiva tessellazione, secondo AMD, contribuirebbe in modo marginale al realismo della grafica, e lo farebbe in cambio di una mole di calcoli troppo ingombrante per le attuali GPU. Per questo motivo i nuovi Catalyst saranno in grado di attivare la cosiddetta "Adaptive Tessellation", che permetterà di risparmiare tempo evitando i calcoli inutili. Un'ottimizzazione che ricorda da vicino il "bilinear filtering" adottato in passato per il filtro anistropico o l'adaptive antialiasing, ma che nei primi test ha dato esiti incoraggianti e ha permesso di colmare un piccolo gap rispetto alle schede "Fermi" di Nvidia. Anche i tradizionali filtri per l'abbellimento delle immagini si sono arricchiti di qualche modalità in più: il nuovo Morphological Antialising è una tecnica di post processing capace di operare non solo sui margini dei poligoni, ma sull'intera scena. La nuova tecnica si appoggia addirittura a DirectCompute per funzionare, risulta più veloce del super-sampling con prestazioni simili al già noto edge-detect CFAA, e può essere usata con qualsiasi gioco basato su DirectX 9, 10 o 11. Ma anche il filtro anisotropico è stato migliorato: un nuovo algoritmo permette di indirizzare meglio le discontinuità visibili sulle texture più eterogenee, garantendo transizioni più morbide tra diversi livelli di filtraggio e mantenendo comunque l'indipendenza dall'angolo di inclinazione, oltre alle buone performance che già caratterizzavano le soluzioni precedenti.

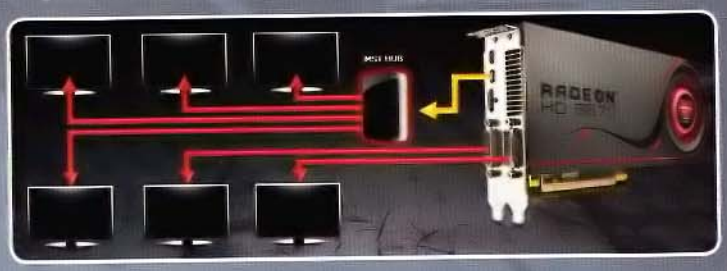
## PER GIOCHI E NON SOLO

AMD ha anche approfittato del lancio delle nuove Radeon HD6000 per fare il punto della situazione su due aspetti "di contorno" su cui, però, la concorrenza ha colpito duro negli ultimi due anni, stereoscopia e GPGPU. In entrambi i casi, AMD ha confermato la propria volontà e usare standard industriali aperti e a non voler proporre soluzioni verticali e proprietarie, aprendosi dunque alla collaborazione con diversi partner. In particolare, per la stereoscopia (cioè le immagini in 3D sui monitor abilitati) ha preferito appoggiarsi a due fornitori, DDD e iZ3D, e ad annunciare all'ultima Games Developer Conference l'iniziativa Open Stereo 3D, con cui promuovere l'interoperabilità fra apparecchiature di diversi produttori. La concorrente Nvidia, in questo settore, ha invece preferito una soluzione proprietaria, provvedendo essa stessa sia al middleware software, incluso nei driver GeForce, sia agli occhialini necessari alla visione stereoscopica. Il risultato è piuttosto interessante perché permette già ora, e non solo sulle nuove schede HD6800, di fruire di giochi, film e altre applicazioni in 3D. In merito al GPGPU, invece, va segnalato l'abbandono del marchio Ati Stream, sostituito dal più rappresentativo "AMD Accelerated Parallel Processing Technology" (APP), e l'uscita della versione 2.2 dell'SDK, uno strumento di sviluppo basato su OpenCL 1.1 che, rispetto a CUDA, offre un ambiente "più bilanciato" nei confronti delle CPU, soprattutto quelle multicore. Ora l'SDK supporta anche i compilatori Microsoft Visual Studio 2010 e MinGW (GCC 4.4), GCC 4.1 e successivi, e ICC 11.x. Chi vuole approfondire l'argomento, in ogni caso, può collegarsi al sito http://developer.amd.com/openclzone.

*Il nuovo antialiasing "morfologico" in azione.*

# PER VOI MULTIMEDIALI

Oltre a quelli già evidenziati nel corpo dell'articolo, altri due aspetti dei chip Radeon sono stati migliorati nella serie HD6000: l'UVD, il circuito che si occupa della decodifica hardware dei flussi audio e video, è giunto alla sua terza generazione e, oltre a completare il supporto di tutte le fasi di elaborazione dei formati H.264, VC-1 e MPEG2, aggiunge anche il pieno supporto ai codec DivX e XviD, rendendo la decompressione e il processing di questi formati più agevole sulle CPU meno dotate. È stato aggiunto il supporto agli standard HDMI versione 1.4 e DisplayPort 1.2 e, sul fronte dei monitor supportati (EyeFinity), è possibile collegare fino a 6 monitor, anche in cascata, sfruttando diversi connettori. Su una singola scheda è infatti possibile trovare fino a 2 connettori DP, una porta HDMI e due "tradizionali" DVI (nella foto, una delle differenti combinazioni di porte utilizzabili per collegare fino a sei schermi a un singola scheda video).



# REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

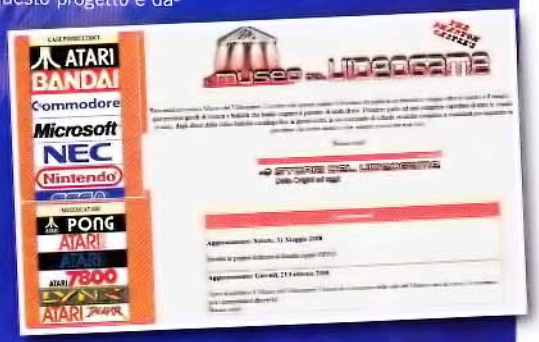
***I musei servono soprattutto per non dimenticare quello che siamo stati, ed è giusto che pure la ormai ultratrentennale storia del videogioco abbia uno spazio espositivo a lei dedicato, seppur virtuale. Questa aspettativa si è trasformata in realtà: vediamo come in sede di Focus. Le recensioni parlano invece di due classici sviluppati per Game Boy, argomento che non trattavamo da alcuni mesi. Buona lettura!***

## I MUSEI DEI VIDEOGIOCHI

Esistono sul web diverse iniziative tese a conservare memoria degli apparecchi che hanno fatto la storia dell'intrattenimento videoludico: alcune pagine sono esclusivamente straniere, inaccessibili per chi non ha una discreta conoscenza almeno dell'Inglese. A venire incontro, sebbene parzialmente, alle esigenze dell'appassionato italiano ci ha pensato il sito The Phantom Castle's, che tratta dell'argomento videogame in senso generale, ma che ha avuto la bellissima idea di aprire un database dedicato alla raccolta di immagini, nonché esaurienti recensioni che descrivono le più svariate piattaforme a partire dai primordi fino ad arrivare (quasi) ai giorni nostri. La grafica della sezione (www.phantomcastle.it/phantom/museum.htm) è abbastanza spartana ma funzionale alle necessità dell'archivio: un pratico menu sulla sinistra consente di selezionare il sistema prescelto che viene catalogato prima per casa produttrice, quindi attraverso il nome proprio. Nel caso di console o computer diffusi da diversi produttori o con differenti appellativi è stato adottato il criterio del più conosciuto/venduto.

Esistono autentiche chicche che faranno la gioia dei retrogamer più accaniti: disamine competenti dedicate a sistemi quasi dimenticati come l'Arcadia 2001 della Emerson o il Supervision 8000 della Bandai, risalente addirittura agli anni '70. Peccato che il progetto sia in stato di abbandono da almeno 3 anni e che non sia tra i più completi. Se si vuole avere una visuale a più ampio respiro è inevitabile volgere lo sguardo verso portali esteri: assolutamente da non perdere è The Videogame Museum (www.vgmuseum.com), dotato di un archivio impressionante, teso alla conservazione di dati che contraddistinguono tutti i videogiochi risalenti fin agli albori dell'era dell'intrattenimento videoludico. Immagini, "carte di identità" e articoli inerenti qualsiasi sistema, che faranno la gioia di chi è in cerca di informazioni e approfondimenti. Ottima anche la sezione dedicata alle piattaforme, presenti massicciamente e illustrate attraverso foto e schede tecniche: peccato che manchino articoli storici e di commento, utili a comprendere meglio i trascorsi e l'evoluzione dei vari apparecchi.

Migliore da questo punto di vista risulta risulta l'esauriente www.old-computers.com, sempre per esperti dell'idioma inglese, che prende in considerazione qualsiasi sistema informatico mai concepito, partendo addirittura dagli albori della robotica all'inizio del '900. Il menu di navigazione, che ricalca la struttura di tastiere vintage, è molto pratico e consente di ricercare il computer preferito utilizzando vari parametri, dal nome alla casa produttrice, per arrivare all'anno di produzione. Oltre alle schede tecniche e alle gallerie di immagini, ogni PC è corredato da un'accurata recensione storica, nonché alcuni commenti aggiunti da utenti molto esperti di varie nazioni, che contribuiscono ad ampliare la visione di insieme dell'apparecchio preso in considerazione. Il grande limite di questo progetto è dato dall'assenza nel database delle console, che non vengono prese in considerazione: ma per tutti gli amanti della storia dei computer Old-Computers è sicuramente il portale definitivo.




## Donkey Kong Land

Software House: **Nintendo**
Sistema: **Nintendo**
Emulatore: **BGB, GEST, Gnuboy**
Anno: **1995**

Gli ultimi anni di vita del Game Boy classico sono stati indubbiamente i più prolifici, specialmente a livello qualitativo. Donkey Kong Land è stato senza dubbio un buon platform game, che pur senza introdurre elementi innovativi, riuscì nell'impresa di offrire una sfida divertente e interessante.

La grafica, sebbene inevitabilmente monocromatica, è contraddistinta da alcune caratteristiche tridimensionali rare per la piattaforma in questione, oltre a essere estremamente veloce e fluida. La trama che fa da sfondo alle nostre gesta è piuttosto classica: il giocatore deve vestire i panni di Donkey Kong e dell'amico Diddy, partiti alla caccia del nemico di turno, asserragliato nel suo covo. Per raggiungerlo il dinamico duo alle nostre dipendenze è costretto ad attraversare quattro mondi ostili, pieni di trappole e avversari bellicosi. Il platform è arricchito da alcune componenti tattiche, determinate dal fatto che i due eroi possono essere manovrati solo uno alla volta, e hanno attitudini differenti che ne consigliano un impiego razionale a seconda degli ostacoli che ci troviamo a fronteggiare. Il difetto principale di un titolo divertente è riscontrabile nella longevità dello stesso: quattro livelli, neanche particolarmente complessi, si superano rapidamente, e una volta completata l'avventura non ci sono grossi motivi per riprenderla in mano. Donkey Kong Land comunque non mancherà di soddisfare gli appassionati del genere, almeno per qualche ora.

## Nintendo World Cup

Software House: **Nintendo/Technos**
Sistema **Nintendo**
Emulatore: **BGB, GEST, Gnuboy**
Anno: **1990**

Quello che a un primo sguardo potrebbe essere scambiato per un canonico gioco di calcio (anzi calcetto, visto che sono presenti solo 5 giocatori), a un esame più attento si rivela essere un mix tra simulazione sportiva e picchiaduro, condito da qualche componente strategica. Una contaminazione molto divertente, che rende Nintendo World Cup assolutamente godibile. Ci troviamo a vestire i panni di un unico giocatore, componente di un team nazionale selezionabile tra un ventaglio di squadre. Nella sola modalità di gioco disponibile, la Coppa del Mondo del titolo, dovremo guidare i nostri compagni alla conquista del trofeo, non solo agendo personalmente sul rettangolo verde, ma anche impartendogli dettami tattici: potranno infatti a seconda delle indicazioni ricevute, tirare, passare o cimentarsi in tackle assassini. Quest'ultima componente è particolarmente accattivante: non esistono arbitri in campo e fare falli allo scopo di mettere KO gli avversari non solo è consentito, ma anzi consigliabile, visto che i nostri rivali faranno lo stesso con noi. Picchiare un giocatore ripetutamente lo costringerà ad abbandonare il campo fino al termine del tempo di gioco e l'identica cosa potrà accadere al nostro alter-ego, se ci intestardiremo a tenere troppo palla: fare pochi dribbling e molti passaggi diventa quindi imperativo. Nintendo World Cup è tutto qui, ma è molto divertente: sebbene non sia particolarmente difficile e si finisca presto, si riprende in mano volentieri per un nuovo torneo svariate volte, e la modalità a due giocatori è irresistibile.

Pagina mancante

# EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

***Come disse il sempre saggio Guzzanti: "Il senso della vita è la vita, il fine della vita è la fine".***

Bentornati a tutti gli euforosi e le paradossaline nei dintorni. Chi vi scrive queste righe è come sempre il vostro amabile Nikazzi, questo mese un po' sottotono a causa di una serie di congiunzioni astrali da far sembrare il 21 dicembre 2012 la giornata mondiale di Hello Kitty: raffreddato che mi starnutisce anche un'ascella, con la montatura degli occhiali devastata da un gesto inconsulto (ditemi che non sono l'unico che è riuscito a scagliare gli occhiali a terra con un effetto fionda, vi prego. Ogni volta che lo racconto mi sento tanto Ugo Fantozzi...), ammorbato nell'animo a causa di un maledetto spoiler di dimensioni cosmiche che mi ha rovinato l'intera ottava stagione di 24 (sì, non l'ho ancora vista, e mai lo farò, a questo punto). Bel trittico di fastidi, eh? Per fortuna c'è l'Euforia Paradossa a "mettere a massa" tutto il risentimento di questi giorni! Dai su, andiamo a farci quattro sane risate amare senza aggiunta di coloranti, che poi il prossimo numero c'è da festeggiare il compleanno di chi-sapete-voi-lui-scende-dalle-stelle... Buona lettura!

## FALLIMENTI DA MERCATINO

Raccolgo in questo box due immagini piene di ridicolaggine euforosa perché ben si adattano allo stesso ambiente, quello dei banchetti di un qualsiasi mercatino di città o paese. La prima ritrae uno di quei giocattoli gommosi che di solito al comitato CE per la sicurezza dei giocattoli si mettono a ridere solo quando gli chiedono, se gliela chiedono, l'approvazione per il bollino. Provate a immaginarvi quelli del comitato ad analizzare una busta piena di dinosauri colorati in piena attività di svago come quelli ritratti in questa immagine. Approvati? Non so, ma nel dubbio, io, prima di emettere un verdetto, aspetterei che abbiano finito. La seconda immagine, invece, è un cartello che gironzola sul mio hard disk da qualche mese. È talmente euforosa di suo che non sapevo come commentarla con adeguata ironia. Poi ho pensato "Ehi, ma perché discriminare i Ginz, che sono un indumento che ci tiene caldo d'inverno e fresco d'estate? Non sono mica le Tisciert, cribbio!".

## QUESTA QUALCUNO LA SPIEGHERÀ, PRIMA O POI

L'eccezionale bellezza di questa immagine non risiede soltanto nel tratto con cui è disegnata e colorata, e non risiede nemmeno nel soggetto in sé, che tutto sommato è la classica immagine di guerra fantasy a cui siamo tutti abituati da decenni. Sono i piccoli accostamenti che uno non sa spiegarsi a rendere tanto accattivante questa opera. Vediamo un po': c'è Chewbecca e fin qui andrebbe anche bene. Imbraccia una balestra... strano, ma plausibile. Chewbi e la sua balestra cavalcano uno scoiattolo gigante... Uhm, si fa dura da digerire, ma ok. Chewbecca, la balestra e il Cip alto tre metri combattono contro i nazisti... Ok, a questo punto il mio cervello si arresta per paura di un ictus fulminante. Però è bella, molto bella...

## TOPOMODELLE CHE NON C'È NIENTE DA RIDERE

L'angolo della topa torna a solcare, perché il solco è una delle sue caratteristiche peculiari, la bellezza adulta e un po' imbronciata. Dopo tanti mesi di topo modelle allegre, con dentature da cavallo (per fortuna solo quelle) e ammiccanti sorrisini che chissà cosa lasciano intendere, ecco a voi due begli esemplari di roditrici posate e anche un po' minacciose. La prima, per esempio, seduta a cavalcioni sulla sedia sembra che pensi "Oddio, spero di aver giocato bene la combinata nella seconda gara della tris di domani, che c'è Galeazzo Fumoso in grande spolvero". E a me solo questo pensiero fa salire un po' tutti gli ormoni. La seconda, invece, con il suo vestitino stile "Vedo-Non vedo-Vedi di non fare stupidate o la paghi con 15 scudisciate" e le sue lunghe e seriose gambe che lasciano intendere tanti tacchi piantati nei posti giusti ma anche in quelli sbagliati (il famoso gioco del Chackra che ti passa), si commenta da sola. E noi non la contraddiciamo mica, eh...

Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

# TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

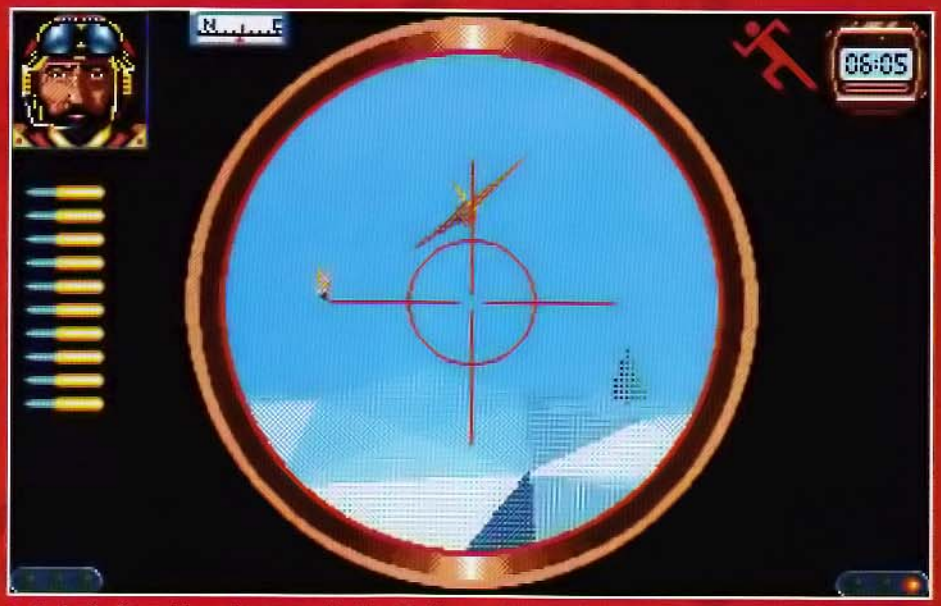
***Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.***

## MIKE SINGLETON - SECONDA PARTE

▲ *I cavalieri di Rohan si preparano a guadagnare tempo per Frodo...*

Dopo Doomdark's Revenge Mike realizzò altri giochi per Spectrum, indubbiamente di buona fattura ma incapaci di replicare il monumentale successo delle gesta di Luxor. Esempio è Dark Sceptre, un gioco di strategia caratterizzato da sprite di grandi dimensioni e una generale lentezza di fondo, a partire dalle animazioni fino alle stesse meccaniche di gioco che gli impedirono di diventare un classico nonostante la buona accoglienza della stampa. Shadowfax e la serie di Lords of Midnight sussurravano tuttavia un chiaro messaggio: Mike Singleton voleva assolutamente lavorare su materiale Tolkeniano. Un obiettivo che però riuscì a coronare ufficialmente nel 1988 con l'uscita di The War in Middle Earth per la Melbourne House, in seguito all'acquisizione da parte della Virgin. Dopotutto fu proprio la Melbourne House a sviluppare anni prima l'avventura testuale The Hobbit e con Mike a bordo le credenziali per un prodotto vincente c'erano tutte. E così fu: il gioco prende il meglio di Lords of Midnight scartando il Landscape a favore di una visione globale del conflitto su mappa strategica. Inizialmente i personaggi si muovono autonomamente con lo scopo di gettare l'anello nel monte Doom ma sono destinati alla cocente sconfitta senza l'aiuto del giocatore: è quindi d'uopo muoversi in maniera scaltra usando Frodo e compagni per raccogliere oggetti utili per mobilitare alla causa armate o per aumentare le possibilità di vittoria senza caricare le armate di Mordor a testa bassa. In seguito, una volta riuniti eserciti e personaggi chiave, si passa al gioco vero e proprio, comandando enormi truppe guidate da Aragorn e soci per guadagnare il tempo necessario affinché Frodo compia la sua missione, da una parte usando la forza bruta per scontrarsi con le forze di Sauron, dall'altra ricorrendo all'astuzia per spostarsi con cautela. Se avete letto la Time Machine dello scorso mese, non faticherete a riconoscere i meccanismi che hanno reso imperdibile Lords of Midnight, qui rielaborati, corretti e abbinati a una grafica per i tempi davvero maestosa: assieme a 688 Attack Sub della EA, il gioco fu uno dei primi a sfruttare in maniera esemplare la VGA a 256 colori. Quando personaggi ed eserciti si scontravano, infatti, la mappa strategica lasciava il posto a schermate mozzafiato che rendevano davvero giustizia al mondo immaginato da Tolkien, con numerosi e massicci sprite che se la davano di santa ragione. Tali schermate erano visionabili anche al di là della battaglia: in qualunque momento era possibile ingrandire porzioni di mappa per valutare la forza delle armate o anche solo per ammirare il paesaggio attraversato dalla Compagnia dell'Anello, magari scovando nel fondale utili oggetti da raccogliere. Un grande successo quindi: ACE promosse il gioco con un punteggio di 914, salutandolo con uno storico, spiritoso editoriale firmato da un frustrato Sauron, prontamente tradotto dallo Studio VIT sul numero 3 dell'italiana K. È proprio la versione PC quella da recuperare: su Amiga, i numerosi bug attentano alla pazienza del giocatore mentre le versioni a 8 bit perdono gran parte del fascino evocato dalla stupenda grafica. L'anno successivo, Singleton abbandona finalmente le ambientazioni fantasy per creare un nuovo capolavoro. Uscito inizialmente su Atari ST, Midwinter vede il mondo soggiogato da una nuova era glaciale in seguito al cataclismatico impatto con un meteorite. Il teatro della vicenda è l'isola di Midwinter, bersaglio delle mire espansionistiche del dispotico generale Masters. Il giocatore veste i panni di John Stark, comandante della Free Village Police Force. Inizialmente vittima di un'imboscata da parte delle pattuglie di Masters, Stark dovrà successivamente riunire sotto di sé una task force di agenti e civili con cui contrastare il generale fino all'obiettivo finale, ovvero la distruzione della sua base operativa. Le missioni possono essere incentrate sull'eliminazione del nemico o avere obiettivi più subdoli, come il sabotaggio di importanti strutture logistiche, ma Stark non può fare tutto da solo. Reclutare gli agenti è un'operazione di per sé piuttosto complessa, dato che ognuno dei 32 personaggi ha una storia a sé e i vari background convergono in una fitta rete di relazioni interpersonali. Di conseguenza, alcuni personaggi si uniranno alla causa solo se avremo in squadra i loro compagni e un attento studio dei rapporti farà la differenza tra la creazione di un team vincente e un manipolo di perdenti. Questo perché tutti gli agenti sono contraddistinti da una serie di attributi che governano fattori quali precisione, rigenerazione delle ferite e capacità di guida oltre ad abilità uniche (ad esempio la possibilità di trattare le ferite

▲ *Le schede dei personaggi di Midwinter elargiscono preziose informazioni sulle relazioni interpersonali dei 32 personaggi reclutabili.*




▲ *Un fucile di precisione è tutto quello di cui ha bisogno John Stark per abbattere un bombardiere nemico.*

▲ *Un giro in hovercraft in Flames of Freedom.*

altrui dell'infermiera Maddock, la compagna di Stark), quindi è indispensabile fare di tutto per scovare e arruolare i personaggi migliori. Con un deciso cambio di rotta rispetto al passato, stavolta i conflitti vengono risolti in tempo reale grazie a sequenze arcade. L'azione prende vita grazie a un motore in grado di creare un convincente e veloce mondo composto da poligoni solidi decisamente fluido, nonostante – a onor del vero – l'area di gioco occupi una porzione ridotta dello schermo, mentre il resto è adibito a vari indicatori come bussole e mappe. L'isola di Midwinter si estende per un'area di circa 400.000 chilometri quadri e per spostarsi è possibile utilizzare gli sci, il gatto delle nevi, librarsi in deltaplano o, più semplicemente, accomodarsi in funivia; ogni sistema di trasporto ha i suoi punti di forza, come ad esempio l'uso di un fucile di precisione nel caso degli sci o un lanciamissili in grado di abbattere i nemici più coriacei per il gatto delle nevi. Nonostante le limitazioni tecniche dell'epoca avessero costretto il team di Singleton a mostrare solo un nemico alla volta durante le sezioni arcade, il gioco divenne presto oggetto di culto mischiando alla perfezioni GDR, strategia e azione arcade. Un seguito non tardò ad arrivare, modificando sostanzialmente l'ambientazione. Flames of Freedom si colloca anni dopo gli eventi del primo gioco, con l'isola di Midwinter sprofondata in seguito al disgelo e la Federazione Atlantica (i buoni) ai ferri corti con l'impero Saharan, una crudele congrega di schiavisti. Stavolta potete creare il vostro alter ego da zero con un robusto editor che permette di scegliere l'aspetto che più vi piace e impostare attributi e abilità personali a seconda del vostro stile di gioco. Nei panni di un agente segreto della Federazione avete infatti carta bianca su come affrontare le variegate missioni con cui riscattare le Slave Islands, un arcipelago nelle mani dei Saharan. Se pensate che GTA abbia inventato i sandbox game preparatevi a una severa lezione di storia: l'incredibile libertà che Flames of Freedom permetteva rese in un lampo il suo predecessore obsoleto. Come affrontare una normale missione? Farsi avanti ad armi spianate? Salire su un jet e bombardare a tappeto la zona? Muoversi silenziosamente ed eliminare i bersagli strategici? Accedere a strutture riservate corrompendo le guardie nemiche col vile denaro o addirittura farle invaghire del vostro carismatico alter ego? Col giusto set di abilità tutto era possibile, e questo garantiva approcci alle situazioni sempre diversi, oltre ovviamente a un rigiocabilità fuori parametro. Se i veicoli del primo Midwinter erano solo una manciata, adesso la loro varietà è quasi imbarazzante: aerei, elicotteri, sottomarini, camion, carri armati e addirittura palloni aerostatici solo per elencarne alcuni! Quello che proponeva Flames of Freedom nel 1991 non era solo un capolavoro, era una cosa assolutamente inconcepibile. Semplicemente, nessuno era pronto al maestoso mondo che Mike Singleton aveva creato e il successo fu globale. Tralasciando la parentesi di Starlord sotto etichetta Microprose, un mix tra strategia e combattimenti stellari virtualmente devastato dalla critica, nel 1993 esce Ashes of Empire, il suo ultimo e più ambizioso gioco. Prendendo in prestito le meccaniche dei due Midwinter e raffinandole ulteriormente, AOE è ispirato alla tesa situazione nell'Europa dell'Est di quegli anni, scartando quindi le ambientazioni fantastiche della sua precedente produzione a favore di tematiche reali. Nell'introduzione del manuale, Mike scrive che "nel gioco troverete riferimenti al mondo reale e, mi auguro, riferimenti a quanto possa essere difficile portare la pace in paesi dove finora regnano solo miseria e spargimenti di sangue". L'obiettivo del giocatore è portare pace nel CSR, una superpotenza multietnica dotata di testate nucleari in cui l'autorità centrale ha perso il suo significato a favore della guerra civile. Con oltre 6000 personaggi unici e una gigantesca area di gioco con 9000 location differenti, AOE è un gioco eccezionale che unisce il meglio di Midwinter a una complessa gestione della delicata situazione politica tra amministrazione dei beni, armonia tra le etnie e urbanistica al fine di evitare un conflitto nucleare.

▲ *Nonostante le somiglianze cosmetiche con Midwinter, Ashes of Empire è un gioco nettamente più complesso.*

▲ *La lentezza degli enormi sprite di Dark Sceptre ben si sposa con la macchinosità del gioco vero e proprio.*

Pagina mancante

# CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

***Le due pagine dedicate al mondo console questo mese sono state completamente monopolizzate dal TMB, che in un impeto di pazzia assoluta ha deciso di giocare a qualsiasi cosa uscita su PS3, Xbox 360 e PSP. Ovviamente finendo ogni singolo titolo, perché è una personcina precisa, sappiatelo!***

## God of War: Ghost of Sparta

GLOBALE **93**

PSP

Dopo lo splendido terzo capitolo per PS3, Kratos torna a far danni su PSP, in un episodio che colma il gap fra il primo e il secondo titolo. Questa volta, il Fantasma di Sparta dovrà affrontare non solo una schiera di personaggi dell'epica mitologia greca (Re Mida, Scilla, Thanatos...), ma anche un parente a lui molto vicino: suo fratello! Come sempre, insomma, gli olimpi faranno di tutto per far infuriale il nostro violentissimo dio della guerra, il quale già di suo ha un caratterino tutt'altro che mite e pacifico. Il risultato è una vera e propria carneficina, sempre e comunque giustificata da una beltà visiva e da una giocabilità che non hanno praticamente eguali sulla console portatile di Sony. Sviluppato dai Ready at Dawn, già responsabili del precedente Chains of Olympus, Ghost of Sparta è talmente una roba dei matti che quasi non ci si crede: tecnicamente siamo di fronte a qualcosa che potrebbe tranquillamente mettere in ginocchio buona parte della produzione PS2, con una resa delle ambientazioni semplicemente incredibile, animazioni favolose ed effetti video che non si sa bene come facciano a funzionare su un hardware che ormai si porta cinque anni sul groppone. Come sempre, a cotanto splendore si accompagna una giocabilità altissima, degna della saga, senza praticamente alcun compromesso di sorta. Ci sono meno armi e magie del solito, ma questa scelta ha permesso di sviluppare dei combattimenti più equilibrati e soprattutto di non far impazzire il giocatore dietro inutili upgrade. L'unico difetto è relativo alla longevità, visto che è possibile terminare il gioco in circa sette ore... ma sono talmente intrise di sangue ed epicità che valgono almeno il doppio.Probabilmente la PSP è arrivata al capolinea, ma almeno lo ha fatto in grande stile!

**TMB**

## Majin and the Forsaken Kingdom

GLOBALE **89**

PS3 XBOX 360

Produzione davvero atipica questa, molto lontana come stile e direzione artistica da quasi tutto quello circolato negli ultimi anni nel nostro ambiente. Stiamo parlando di un mondo fantasy disegnato con un gusto tutto giapponese, dove una sorta di possente golem coperto d'erba e un coraggioso ragazzo dal luminoso destino dovranno affrontare un'infinità di insidie e nemici mai banali. La cosa che più colpisce di Majin è la struttura dei livelli, che per essere esplorati nella loro interezza richiedono particolari poteri, ma anche una discreta dose d'intuito: gli enigmi sono ben congegnati e la loro soluzione non è mai né particolarmente semplice, né troppo esasperante. Il tutto infatti è ben equilibrato e si basa sul lavoro di squadra fra i due protagonisti: il grosso Majin è l'unico in grado di eliminare completamente i Soldati di Tenebra e inoltre può interagire con oggetti spesso di dimensioni importanti, come enormi portoni, per non parlare delle varie abilità (fulmini, vento, fuoco...) sbloccabili nel corso dell'avventura. Il ragazzo, che controlliamo direttamente, è invece molto agile e può ordinare al suo enorme compagno di aiutarlo in varie fasi, con tanto di combo micidiali da attuare durante i combattimenti. Insomma per certi versi ricorda un po' il futuro The Last Guardian, il nuovo titolo a opera del Team ICO, di cui comunque per ora si sa pochino a livello di meccaniche. I Game Republic comunque hanno tirato fuori un gioco che cammina perfettamente con le proprie gambe, piuttosto ispirato e decisamente coinvolgente e appassionante. Spiace solo denotare una certa carenza sotto il profilo tecnico: Majin sembra proprio un gioco per Wii tirato a lucido, con texture non proprio memorabili e ben pochi poligoni. Per fortuna il design aiuta a evitare il peggio e ci consente di passare sopra una realizzazione grafica decisamente d'altri tempi. Poco carino anche il doppiaggio, perché il chiacchiericcio del Majin dopo qualche ora di gioco diventa proprio insopportabile, ma tant'è. A ogni modo, una bella sorpresa, anche se bisogna entrare nel mood giusto per goderne appieno. **TMB**

## Star Wars: Il Potere della Forza II

GLOBALE 65

PS3 XBOX 360

Questo mese mi è toccato ingozzarmi di Forza, Lato Oscuro e cavalieri Jedi. Quand'ero bambino ci avrei messo la firma, ma oggi la cosa vale un po' meno. Se vi siete letti le quattro pagine di recensione inerenti all'ultimo capolavoro (almeno secondo l'illuminante parere di qualcuno) di LucasArts, saprete già come la penso, quindi non perdiamoci troppo in chiacchiere e vediamo di capire meglio cosa ci riservano le edizioni console.
Beh, la cosa più logica sono i tanto simpatici achievement e trofei: un gioco da cinque ore, facile come pochi, è proprio la panacea per tutti i cacciatori di punti. Lo so, con quel che costa non è esattamente una delle cinque scelte migliori per questo fine anno, ma suvvia, non siate crudeli, pensate un po' anche a tutti quegli sviluppatori che devono portare a casa il panettone. La giocabilità è sempre quella, ma almeno il motore è privo di bug e non dobbiamo sorbirci texture nere, filmati che saltano e tearing al limite dell'offensivo. Tutto sommato su console il Potere della Forza II è un bel vedere: in particolare, l'engine mostra i muscoli in quanto a effetti di motion blur e supporta una nuova generazione di antialias (DLAA, simile per certi versi al MLAA di God of War 3 e di futura implementazione nelle GPU AMD) davvero notevole, soprattutto se consideriamo la sua natura completamente software. Mi piacerebbe, un giorno, vedere tutto questo sforzo tecnologico sfociare in un titolo degno di un 90%, ma per ora siamo piuttosto lontani dall'obiettivo.
Così com'è, Starkiller rimane un personaggio un po' sprecato, in un gioco piuttosto piatto, dove tuttavia il potenziale non manca. Dai su, alla prossima andrà meglio. Forse. **TMB**

## Vanquish

GLOBALE 92

PS3 XBOX 360

Shinji Mikami è un genio. Punto. Potrei pure chiudere qua, perché questa cosa è proprio incisa nelle sacre scritture dei videogiochi e chi dice il contrario merita solo di bruciare su una pira come nel medioevo (quelli sì che erano bei tempi...). Prendiamo questo Vanquish, un titolo che a vederlo così sembrerebbe solo un grazioso sparatutto in terza persona. È invece un missile lanciato nella stratosfera, un vero punta di svolta nel genere. Ci siamo abituati per anni ad arrancare dentro pesanti armature, sparando a destra e manca ma sempre ben nascosti dietro qualche paratia, perché guai a esporsi! Si muore là fuori, meglio stare imboscati e usare le armi bianche solo in caso di sfortunati incontri ravvicinati. No, Vanquish è proprio l'opposto. Il protagonista è un ganassa americano strafottente che grazie a una battlesuit modernissima, opera della DARPA, può fare robe che ci riportano alla mente gli eroi giappi dell'infanzia, come Kyashan e Tekkaman: prendere a pugni in faccia un robot alto 10 metri? Si fa. Roteare su se stessi e trapanare da parte a parte un cyborg quadrupede grosso come una casa? C'è anche questo. Ma non è tutto qua: la velocità è la chiave di volta, perché tutto avviene a ritmi a dir poco sincopati, con scontri al fulmicotone, rallentabili solo tramite una sorta di bullet time momentaneo. Straordinario l'impatto grafico, con scene maledettamente spettacolari, sempre estremamente dinamiche e con uno stile sci-fi davvero encomiabile (identiche le versioni PS3 e 360, per chi se lo stesse chiedendo).
Sicuramente ci troviamo di fronte a uno dei migliori titoli dell'anno e se non prende un voto ancora più alto è solo per via della limitata longevità. Vanquish infatti è un po' corto (si termina in sei ore, minuto più, minuto meno), ma ha dalla sua un'eccellente rigiocabilità, sufficiente per convincere i giocatori più hardcore a far fuori i boss (fantastici!) con tattiche e approcci differenti.
Insomma i Platinum Games hanno tirato fuori dal cilindro un altro titolo imperdibile, dopo aver iniziato l'anno alla grande con Bayonetta. Avercene, di sviluppatori così... **TMB**

Pagina mancante

**PARENTAL ADVISORY**
Si informa il gentile pubblico che lo spray per paralizzare i muscoli facciali non si trova nelle comuni farmacie: è inutile che lo cerchiate.

# Ecco la nostra risposta a Google Goggles per iPhone

## PARTE LA CAMPAGNA "ASSUMI UN SECCHIONE" 2011

Se andate sul sito di TuTubo, che detto in Italiano fa semplicemente vomitare, ma in Inglese è (giustamente) uno dei siti più famosi del mondo, e inserite il titolo "Google Mobile App for iPhone, now with Google Goggles", troverete un filmato che ha reso davvero infelice il nostro pecoraio di fiducia. Il Pastore, infatti, aveva pensato di realizzare un meraviglioso computer tascabile in grado di riconoscere ciò che gli stava davanti e, in un battibaleno, cercare su Internet informazioni a riguardo. Purtroppo per lui, però, Google lo ha preceduto con una delle sue ultime invenzioni, proprio quel Goggles di cui parla il summenzionato filmino e che adesso, per gioia di chi ha un iPhone, può essere usato con qualsiasi melafonino. Il principio è davvero semplice: piazzate la fotocamera del cellulare davanti a un monumento, alla copertina di un libro, o all'etichetta di una bottiglia di vino, e in un battibaleno sul display appariranno tutte le minc... le informazioni che altra gente prima di voi si è premurata di scrivere su Wikipedia, con tutte le inesattezze del caso. In questo modo, al prezzo di un collegamento a Internet, potrete ottenere le stesse spiegazioni che avreste potuto facilmente chiedere a chi vi passeggia accanto, alla commessa avvenente della libreria, o meglio ancora alla procace cameriera. Noi Bovas, comunque, consci dei tempi in cui viviamo, della naturale fobia tecnologica degli Italiani (soprattutto quelli più anziani), della disoccupazione e del disagio sociale in cui versano normalmente i nerd nostrani (altrimenti detti "secchioni"), abbiamo deciso di lanciare la campagna "Assumi un Secchione™" per il 2011, che funziona più o meno così: entrate in una scuola secondaria superiore o in una qualsiasi università (anche se Ingegneria è probabilmente la facoltà più adatta allo scopo), individuate il personaggio meno carismatico di tutti e lo assumete, pagandogli stipendio e regolari contributi. Quindi, lo spedite da una persona a voi cara (o anche al vostro peggior nemico, a scelta) e lasciate che lui faccia il suo mestiere di tuttologo, rimpiazzando adeguatamente l'iPhone, Google Goggles e perfino il tipo con gli occhiali orribili che si vede nel video summenzionato. Il vostro tuttologo di fiducia sarà sempre pronto a raccontarvi tutta la storia che c'è dietro a un monumento, la trama e l'analisi critica del libro che state distrattamente sfogliando in libreria, l'intera filmografia di quell'attrice porno tanto avvenente e perfino la storia e i migliori accostamenti gastronomici di ogni bottiglia che trovate al supermercato. Perfino quella del detergente per pavimenti. Non è meglio di un freddo, banale smartphone? No, eh? No. Vabbè, possiamo capirvi...

*Un frame rubato al video che mostra Google Goggles in azione su iPhone: in questo caso, l'operatore fotografa la copertina di un libro e, immediatamente dopo, compariranno tutte le informazioni relative al medesimo sul display.*

*Personaggi come questi meritano certamente di trovare un lavoro, e la nostra campagna è pronta a dargliene uno. Chi meglio di lui potrebbe sostituire il lavoro svolto da Google Goggles?*

# L'ANGOLO DELL'INVENTORE

a cura di Angelico Medaglia <amedaglia@bovabyte.com>

Qualunque attività umana richiede due fasi: pianificazione ed esecuzione. La durata di queste fasi può essere molto sbilanciata. Per esempio, dovendo decidere se scansare quel veicolo che si è arrestato improvvisamente di fronte a noi, oppure finire all'ospedale, la fase di pianificazione può durare qualche microsecondo o, comunque, un tempo infinitesimale rispetto a quello richiesto per afferrare imperativamente il volante, ruotarlo velocemente nella direzione più opportuna, asciugarsi il sudore dalla fronte e indirizzare la necessaria dose di insulti al pirata della strada reo di averci messo in pericolo. Ma quando l'attività umana presuppone una lunga e sofferta fase di realizzazione (per esempio, migrare venticinque server in produzione da Windows Server 2000 e 2003 a Windows Server 2008 R2), è inevitabile che venga preceduta da una altrettanto articolata fase di pianificazione, scandita al ritmo di lunghe e faticose riunioni dove ciascun partecipante illustra dettagli "di vitale importanza" per la riuscita dell'operazione, almeno secondo lui. Inutile aggiungere che il compito più difficile da svolgere, in queste riunioni, è evitare di abbioccarsi e crollare clamorosamente sulla scrivania, disturbando il flusso degli argomenti con la propria roncopatia. Il sonno, tuttavia, ha modi molto più subdoli di manifestarsi: sotto forma di bruciore agli occhi, per cui l'assonnato continuerà istintivamente a chiuderli, a strizzarli e a strofinarli con le dita; con una fastidiosa sensazione di pesantezza, per cui la vittima sorreggerà presto il capo con le mani, dopo aver appoggiato i gomiti sul tavolo; e così via, per non parlare della tipica espressione finto-attenta che chiunque cercherà automaticamente di mantenere, allo scopo di sembrare ancora interessato all'oggetto della riunione. Dato che nascondere l'abbiocco e il proprio livello di disinteresse è davvero impossibile, ho deciso di approntare un nuovo...

*In questa tipica riunione aziendale, appare immediatamente chiaro chi ha utilizzato l'inibitore dei muscoli facciali in spray, e chi no.*

*Mai più figure del genere! Con Face Inibitor è possibile sembrare vigili anche quando il meeting, la presentazione o la conferenza hanno lo stesso effetto del gas soporifero.*

## SPRAY INIBITORE DEI MUSCOLI FACCIALI

...ancora più potente di quello che usavano i Bros negli anni '80, prima di scattare le fotografie! L'idea è semplicemente geniale (del resto, è venuta a me mica per niente): basta assumere una postura finto-attento-attivo-e-sorridente e spruzzarsi un po' del prodotto in faccia, come se fosse un dopobarba, e il medesimo provocherà istantaneamente una paralisi dei muscoli facciali, congelando l'espressione corrente per un paio d'ore (se si prevede che la riunione duri di più, basta spruzzarne una dose maggiore). Con il prodotto viene fornita anche una comoda mascherina che copre gli occhi e la bocca, necessaria perché gli occhi vanno continuamente umettati – e bloccare le palpebre non sarebbe una grande idea... – mentre la bocca può sempre servirci per intervenire. Dopo il trattamento manterremo inalterata, per tutta la durate dell'incontro, la nostra espressione giuliva e attenta, solleticando l'ego del relatore e facendo una gran figura, anche se in realtà staremo bellamente dormendo. I veri professionisti dello spray, infatti, se ne spruzzano un po' anche in prossimità del bacino per mantenere inalterata pure la postura sulla sedia. La sostanza inibitrice funziona solo sui muscoli, perciò non è adatta ad altri scopi (toglietevi pure quei sorrisini di dosso, quindi...). Buona riunione a tutti: grazie al mio splendido spray, nemmeno una conferenza internazionale di 640 ore sugli articoli indeterminativi potrebbe più spaventarvi!

# TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

## PROSOPOPEA - 25 OTTOBRE 2010

### [macchinakineticanoanima]

Ci sono quelle prosopopee che saltano fuori da un'idea, naturali come un'acqua che sgorga dalla sorgente. Ci sono volte, invece, in cui scrivere è proprio una fatica, buttar giù (buttar fuori) proprio non viene.
O meglio, verrebbe anche, ma su toni che non attengono a questo spazio qui. Pausa. Respiro. Idea.
Uhm, neanche tanto originale, ma tant'è.
Questo inverno dovrebbe rappresentare il momento storico della consacrazione della commistione tra videogioco e movimento. Kinect e Move sono pronti per dare seguito alla trovata che qualche anno fa ha rilanciato le ambizioni di Nintendo. Inseguire non è mai semplice, ma non è la console movement war a interessarmi.
Mi interessa piuttosto tutta questa disperata attenzione da parte dei tre colossi (e relativi sviluppatori) attorno a questa tecnologia; qualche tempo fa ne avevamo parlato, mi pare. Ora le cose si fanno un pochetto serie. Del tipo che qualche investimento finirà, per forza di cose, per convogliare su questo genere di sviluppi. Tanto più quanto la cosa funzionerà.
Ora, io non ho mai avuto problemi a stare in una nicchia e a rimanere fuori da una tendenza; mi chiedo, tuttavia, cosa ne pensiate voi tutti.
Tendenzialmente, quando videogioco, io cerco il relax, tanto da essermi procurato una mega poltrona con tanto di poggiapiedi (e non ho mai videogiocato così comodamente); il videogioco fisico lo concepisco per una serata di gruppo, un po' come cazzatina del momento e, se proprio devo muovermi, ricorro alla cara vecchia attività sportiva.
Ma non vorrei esagerare con il numero di banalità all'interno di una sola Prosopopea, quindi lascio la parola a voi che, su PC, siete pure parecchio distanti dalla questione. Sappiatemi dire, anyway.

**Massimo Svanoni**

## A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

**MULTIGIUOCO:**
Elvin gioca tanto a FIFA (questa cosa l'ho saputa da amici). Ma voi, per contattarlo, filate su http://www.tgmonline.it/contact, SELEZIONATE Fragzone e via.

**TGM BAZAR:**
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263.
Il posto adatto ove trovare le castagne più fresche.

**TGM MAIL:**
TGM Mail più che mai giocante, esageratamente riflessiva e, infine, autunnale: http://www.tgmonline.it/contact.

**RAFFOSENTIQUA:**
se avete bisogno di una qualsiasi fuffa passata dalla rete, anche datata qualche decennio, chiedete al Raffo: ce l'ha (http://www.tgmonline.it/contact e Raffosentiqua).

## ANIMHEAVY RAIN

Lo so che ne pensavate il peggio, ma Mirko è ancora vivo e ogni tanto si ricorda anche di segnalarmi qualcosa di bello. Questo Gobeur è un tale che piglia personaggi da videogiochi e ne fa una versione anime. Non male. Trovate qui la sua galleria: http://gobeur.deviantart.com/gallery/?loggedin=1

### HOMUS WOWIANUS ADDICTUS

Con due gatti pucciosi appesi al muro che mi fissano (li odio), mi vorrei calare in quest'appassionato spaccato da lagrimoni degno di Barbara d'Urso.
Ho 21 anni. Sono della "nuova leva" dei videogame. Quella che, quando legge i vostri vaniloqui su quanto le rose fossero rosse e i lillà sapessero di marzapane, sorride. Perché Gina Lollobrigida era una gran donna negli anni '70. Avrei ucciso il mio miglior amico per farci del sesso per una notte. Adesso... ci andrei a letto solo se il mio migliore amico mi puntasse una pistola alla testa!
Ma non è per scatenare una flame war che sto qui.
Non posso vantare un CV che tanto fa piacere sciorinare al videogiocatore medio. Ho altri tre fratelli più piccoli e mio padre, operaio, preferiva vestirci e mandarci 'a la scola. Guarda te.
A ogni modo, oggi mi son trovato nella scomoda posizione di dover usare un internet point per svolgere fuffa da borse di studio. Qui ho avuto il mio primo avvistamento dell'Homus WoWianus addictus e dell'Homo di CoD.
Buffe categorie.
Mi rimarrà impresso questo bimbo di credo 10 anni che le dava di santa ragione a un team cinese. Non che io non c'abbia provato a conoscere quella categoria. Son della scuola di pensiero di "conosci il tuo nemico" (sì, ancora oggi mi sveglio nel cuor della notte tutto sudato al ricordo di 3msc, Tokio Hotel e Gigi d'Alessio).
A Quake live! dopo l'n-sima fraggata subita appena respawnato, ho mollato.
World in Conflict ha avuto sorte differente (a proposito, che fine hanno fatto i ragazzi della Massive Entertainment, oltre al supporto di rete?). Il single player mi ha conquistato come solo la saga Total War riuscì, tanto da darmi il coraggio di inoltrarmi nel fabulato mondo del multiplayer di cui parlate molto e date molta importanza in sede di recensione.
La curva d'apprendimento non è stata facile, i "NooB" fioccavano d'ogni ove.
Non mi persi d'animo, lessi guide, visionato YouTube, consultato astrologi.
Divenni piuttosto bravo. Aveva un non so che di catartico sganciare bombe atomiche su dei piccoli omini. In modo kafkiano, ero diventato io quello che dava del "NooB" e proponeva utenti da bannare sul server.
Ho disinstallato il gioco.
World of Warcraft quando uscì per me fu come una ferita. Desideravo ardentemente il seguito di Warcraft III che tanto mi divertì (le frasi delle truppe... epocali!). Sapere che fosse un MMORPG mi deluse peggio del secondo Matrix. Quei 14 giorni di trial concessi tempo fa mi spinsero a dire: vabbé, proviamoci. Arrivai alla noia al 30simo livello con un paladino nano.
Noia perché, oltre al grinding più selvaggio, una stonatura proprio non la riuscivo a digerire: vedere altre 30 persone fare la mia stessa quest mi scemava tutto l'entusiasmo e l'immersione.
Io alla fine sono un RPGista puro e duro. Ho adorato il primo Gothic sin da quando mi dissero: scegli il campo a cui appartenere (Campo palude rulez). Un gioco di ruolo singleplayer è quel che vado cercando in un buon libro o film: immersione in un mondo credibile dove vestire i panni dell'avventuriero o quelli sudaticci di un cavaliere che dà ceffoni per salvare la principessa di turno, il mondo o una combinazione linea-

*PERCHÉ QUESTO È QUEL CHE NOTO: IL GIOCO MULTIPLAYER ALTRO NON È CHE UNA SFIDA A CHI CE L'HA PIÙ LUNGO. IO CERCO IL DIVERTIMENTO. A VOI I RIGHELLI.*
**ANTONIO "LUANDRA" SCUTILLO**

***IL GIOCARE È SOLO LO SFOGO DI UN NOSTRO BISOGNO O AL CONTRARIO LA SUA DEGENERAZIONE? QUANDO NON SIAMO PIÙ IN CONTATTO CON LA REALTÀ VIRTUALE CI SENTIAMO COME IL RE SENZA LA SUA CORONA?***
**DOMENICO SICILIANO**

re delle due.
In realtà sono quasi sempre un mago piuttosto impiccione. Essì, anch'io Millo.
Dragon Age Origins è riuscito a rapirmi tanto da cannare per tre giorni le lezioni di Meccanica Razionale con la scusa "oh ragà, mi son scordato di far la lavatrice".
Perché questo è quel che noto: il gioco multiplayer altro non è che una sfida a chi ce l'ha più lungo. Io cerco il divertimento. A voi i righelli.

**Antonio "Luandra" Scutillo**

PS: per favore, tornate ad essere meno seriosi, è il vostro punto di forza!

*From the guts, eh, Antonio?*
*Ma certo che sta lì, il punto. Metti assieme gioco di ruolo e online, due concetti che, già presi in singolo, significano rincorsa all'estensione penica. Mettili insieme, dicevamo, e il risultato non può che finire sotto l'egida della sfida. Che tu vedi sotto questa accezione inquinata, ma che resta semplicemente un altro modo di interpretare il videogiocare. Poi puoi anche usare termini come "duro e puro", ma francamente lasciano il tempo che trovano. Tu prediligi questa variante. Io pure. Bella noi; gli altri si tirano sportellate online, si ammazzano di quest condivise e di chiacchiere su questa e quella bega. Perché sì, va detto (e qualche amico se ne è lamentato anche con me) che questa cosa del giocare online è anche e soprattutto aggregazione, voglia di amicizia, voglia di voce che ascolta. E c'è chi, pur giocando online, non ha mica voglia di tutto questo extra e, anzi ne farebbe volentieri a meno, in favore di quella necessità di immersione/evasione cui anche tu fai appello. Anime disperate.*
*Qui possiamo anche entrare nella filosofia del divertimento e della distrazione, ma non mi pare il caso di pontificare.*
*Tra parentesi, ma dove sei stato tutto questo tempo?*

## C'ERA UNA VOLTA UN RE, SEDUTO SUL SOFÀ

Caro Xam,
lo so, è da più di un paio d'anni che non mi faccio sentire, ma si sa come va la vita (ah, sì ndXam). Tuttavia, eccomi riprendere il discorso lasciato in sospeso tempo addietro sulla relazione tra letteratura e videogame (che tu, da persona educata quale sei, fingerai di ricordare).
Dopo aver citato Wilde e Pascoli, facendo un altro bel salto concettuale, vorrei porre all'attenzione degli appassionati lettori di TGM su di un brano, tratto dall'Emilio di Rousseau, che mi ha fatto molto riflettere sul rapporto, a volte quasi morboso, di alcuni videogiocatori con la propria passione.
"Cosa farà, sprovvisto di tutto, quel fastoso imbecille che non sa avvalersi di sé stesso e si affida solo a ciò che è estraneo a lui? Fortunato quindi chi sa abbandonare la condizione che lo abbandona e rimanere uomo a dispetto della sorte! Che si lodi quanto si vorrà il re sconfitto che come un folle vuole essere sepolto sotto le macerie del suo trono; per lui io provo disprezzo; vedo che egli esiste solo con la sua corona in testa e che non è più nulla se non è re; ma colui che la perde e sa farne a meno è allora al di sopra di essa.
Dal rango di re, che un vile, un malvagio, un folle può adempiere come chiunque altro, sale alla condizione di uomo, che pochi uomini sanno adempiere..."
Quando videogiochiamo diamo sfogo alla nostra essenza o ci rendiamo schiavi di un qualcosa di "altro"? Il giocare è solo lo sfogo di un nostro bisogno o al contrario la sua degenerazione? Quando non siamo più in contatto con la realtà virtuale ci sentiamo come il re senza la sua corona?
E come reagiamo, in tal caso, a questa forzata abdicazione?
L'interpretazione del testo di Rousseau è evidentemente forzata, però, partendo dal presupposto che si può divenire schiavi non solo di beni materiali ma anche di sensazioni e stimoli intellettuali, ci stiamo forse incatenando ai nostri stessi "troni", "regni" e "corone"? Come al solito, allo Xam l'ardua sentenza...

**Domenico Siciliano**

*Nota per il lettore occasionale e/o dotato di una memoria paragonabile a quella del sottoscritto: l'intervento cui si riferisce il buon Sir Drake è quel Fanciullino di Pascoli adattato per l'occasione al videogiocatore nel lontano numero di ottobre 2008 (sembra ieri).*
*Mi sono mancati i tuoi spunti, sì. Due anni son passati e due anni dopo me la godicchio anche di più, su questi temi (si sa come va la vita ;)). Infilare questo spunto in un fo-*

# AVVERTENZE D'USO

Io vi avverto: è in arrivo il freddo-freddo. Mettete la sciarpina, fate ammenda dei vostri peccatucci e lasciate perdere tutti quei bei pensieri che vi riportano su rive sabbiose dinanzi a orizzonti liquidi e ragazze discinte. Lasciate perdere e godetevi i rigori invernali. Fate come me.

### CELOLUNGHISMO
Malattia che coglie, talvolta, il giocatore avvezzo alla frequentazione di lande comuni e dalla quale, noi della reda, non possiamo dirci del tutto estranei.

### COMODITÀ
Elemento imprescindibile dal videogiocare, a detta dello Xam qui medesimo.

### GRINDING
Uno dei concetti più noiosi del videoludere moderno.

### HEAVY RAIN
Intendiamoci, non è un videogioco (un po' alla stregua di un Metal Gear Solid). Però, però...

### HOMUS WOWIANUS
Specie emersa dai carteggi darwiniani solo nell'ultimo quinquennio e da tanto generatrice di una serie indefinita di grattacapi sul cranio del povero Xam.

### KINECT
Una roba che serve per far credere alla mamma che i videogiochi sono una cosa sana e che quella trippa lì ti è venuta solo per osmosi a scuola.

### MOVE
Roba tipo quella sopra ma di un'altra marca.

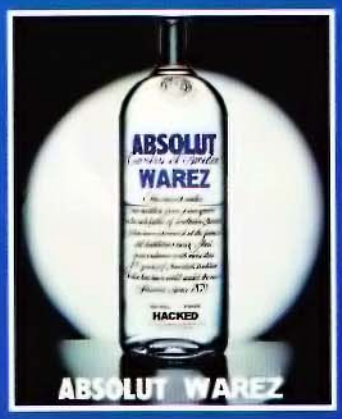
### NUOVA LEVA
Nel mondo dei viggì, riferimento a quelle creature che non hanno a suo tempo giuocato, per dire, a un Monkey Island. Ma anche a un Doom. Ma anche a un Half-Life, a un UT. Vabbé, ora non esageriamo...

### RE
Colui che tiene in testa una corona e/o che sta seduto sul sofà.

### ROUSSEAU
Personaggio che, esclusivamente per squisite questioni di anacronismo, non ebbe alcun interesse per i videogiochi.

### RPG COMEDY NOVEL
Avete mai avuto a che fare con un gioco di ruolo che faccia ridere? No? Pascolate per bene tra le mail di questa edizione e troverete quel che fa per voi.

### WAREZ
Parolina bruttina bruttina che – non facciamo gli angeli – un po' tutti conosciamo più o meno direttamente ma che, tutto sommato, sarebbe anche venuto il momento di bandire.




### XAM
Personaggio in cerca di castagne.

# TOH, GUARDA CHI C'È

Viene un po' da ridacchiare, ma alla fine anche lui pare sia in dirittura d'arrivo. Dove per "anche lui" si intende un titolo che è annunciato da circa 13 anni. Ora, se le aspettative sono capaci di rovinare titoli che provano a fomentare l'hype nell'ultimo annetto di gestazione, figuriamoci cosa debba essere DNF per essere acclamato dalle genti. Diciamo che l'impresa è impossibile; in ogni caso, l'ipotesi strappa più di un sorriso...

*rum di videogiocatore sarebbe stato come tirare una bastonata a un vespaio. Qui, forse, te la puoi cavare solo con qualche graffio.*
*Per conto mio, il videogiocare si accosta al concetto di distrazione, ossia un modo come un altro per riempire un vuoto. Laddove una qualsiasi distrazione può essere più o meno ignorante, più o meno intrigante, appesantita di considerazioni o spunti. Evocativa, evasiva o che altro.*
*"Giocando" a Heavy Rain, di recente, mi sono sentito come poche altre volte partecipe della storia e dell'attitudine morale dei protagonisti. Come poche altre volte compiere certe scelte mi è costato fatica. Questo ha contribuito ad accrescermi? Nella stessa misura in cui lo avrebbe fatto un film? Ancora no, credo, ma ci stiamo avvicinando (e comunque non mi interessa scendere alla banalità di questo tipo di raffronto, ora).*
*Resta il fatto che parliamo di distrazione. Lo stimolo intellettuale non ha poi una valenza così diversa dal bene materiale, a parer mio. Rimane pur sempre una strada collaterale rispetto a quella (principale?) di una ricerca che si pone altri e più alti obiettivi. Vogliamo restare nella metafora? Parliamo di catene spezzate, volentieri.*
*E, a valle, (per tornare alla banalità) mi piacerebbe che una simile chiacchierata scaturisse non già dal testo di un filosofo ma da una partita apparentemente spensierata.*

***USO UN TONO SCANZONATO MA SONO INCAROGNITO COME UN CARLINO AL QUALE TOGLI LA CIOTOLA PIENA DI PAPPA***
**DANILO**

## PIRATERIA? UN PUNTO DI VISTA

Carissimi e meravigliosi tigiemmi, non riesco davvero a capire. Si può debellare Emule e Torrent? In passato qualche gigante del peer2peer chiuse perché qualche altro gigante del musicbiz s'incaxxò. È ancora possibile nel 2010? Sono matto io a comprare tutto scatolato e da Steam? O forse, dal momento che tento di muovere qualche passo nell'affollato mondo delle indie SH, sto solo rosicando come un matto nel vedere il mio prodotto distribuito ovunque nella rete, da siti che lo "regalano" ad altri che addirittura chiedono un abbonamento per scaricare tutto il ben di Dio scaricabile.
È un utopia pensare a un ente preposto che giornalmente usa Google e fa chiudere quelle interminabili liste che compaiono di siti warez, forum dedicati al free download, e compagnia brutta?
Uso un tono scanzonato ma sono incarognito come un carlino al quale togli la
ciotola piena di pappa.
Ho seguito tutte le misure cautelative di SH per arginare il problema della pirateria e giocare online sui loro server, alla fine, darà fastidio a qualcuno ma non si può sempre lavorare per la gloria. Io e quelli come me che non possono permettersi tanto lusso ci chiediamo che fare: piantarla e buttare la spugna?
Perché tutto ciò va avanti? Perché "tanto non si può fare nulla"? Perché ci sono cose più importanti da combattere, tipo quando parcheggio in doppia fila e l'FBI interviene per punirmi? Chi scarica, si rende conto che sta rubando e che io, ahimè, non posso scaricarmi (per esempio) un chilo di pane o una stecca di sigarette venduta da coloro che emulizzano?

**Danilo**

*Si può fare, si può fare. Ci vuole sempre un po' ma alla fine è la volontà di piratare il vero nodo della questione. E quindi il primo punto della lotta alla pirateria è, come per decine di altri problemi, la sensibilizzazione delle coscienze.*
*Come? Per esempio facendo leggere queste tue parole di sviluppatore amareggiato a chi ci segue. E non c'è bisogno di aggiungere altro.*

## RPG COMEDY NOVEL

Ciao a tutti.
Sono un lettore di antichissima data che vorrebbe fare conoscere a voi, e magari a qualche lettore curioso, il nostro "RPG COMEDY NOVEL", realizzato in anni e anni di appassionata dedizione...
Abbiamo cercato di fondere una trama intrigante e dei personaggi da poter ricordare con una vena comica che sentivamo sottoutilizzata nel mondo dei videogame (tralasciando quelli dichiaratamente parodistici).
Abbiamo cercato di utilizzare RPG-Maker come vero e proprio "mezzo espressivo", in un senso che forse può essere spiegato meglio da una rapida occhiata al trailer di cui vi riportiamo il link qui sotto.
Ci sentiamo di promettere ore di coinvolgimento e molte sorprese a chi riuscisse a dedicare un po' del suo tempo a StrangeTale!
...tutto aggratis, è sottinteso.
Un saluto e grazie!
Ecco i modi per avvicinarsi a StrangeTale

1) Il trailer video qui http://www.youtube.com/watch?v=-t2VAWmH-6s

2) Un'immagine di anteprima qui (DVD cover): http://img375.imageshack.us/img375/7001/coverversione3.png

3) Cercate "The Strangetale" su Facebook o scaricate direttamente il gioco completo da qui: http://www.filefactory.com/file/b202ha4/n/Strangetale_ITA_V102.rar
Ciao e grazie!

**Marco Armellino**
**http://www.facebook.com/#!/armellino.marco**

*Da bravi, dategli un'occhiata :)*
*PS: La prossima volta url piccirilli, eh (c'è un fantastico sito noto come goo.gl fatto apposta ndTMB)*

## E DUE (DAI, OGGI MI SENTO BUONO)

Salve, sono Francesco D'Isa, artista e fondatore di un collettivo artistico (il nome preferiamo non pubblicarlo per scelta redazionale, visto che contiene immagini di nudo che potrebbero turbare i lettori più giovani. ndToSo).
Vi scrivo per segnalarvi questo articolo che ho pubblicato su il Post: http://bit.ly/ca2qjF
Note per un saggio su "Monkey Island 2: LeChuck's revenge" o "Come capire le immagini nell'arte e vincere un videogioco senza leggere la soluzione" e "La prova che questo gioco è davvero un'opera d'arte".

**Un saluto,**
**Francesco**

## AU REVOIR

*Questo mese mi ero dato un obiettivo, di quelli veri, di quelli concreti: andare a coglier raggi di sole tra una castagna e l'altra (ha provato anche a coinvolgere gente varia, compreso il sottoscritto. LOL. ndTMB)(che tenerezza che ci fa, lo Xam. ndToSo). Obiettivo non ancora unlocked e, a giudicare dal tempo, destinato a rimanere tale. Vorrà dire che proseguirò il mio programma di sicuro ingrassamento in salotto, comodo comodo, con un bel pad in mano.*
*Oppure qui in studio, dinanzi al mio PC gioioso e voglioso di divertirsi anche lui con le ultime trovate recensite su questo numero!*

# LEGALITY?

Sempre da Bob's House of Video Games e sempre per la categoria "grosse boiate", ecco una reinterpretazione della cara vecchia Fatality. Dai che ai Lego, tutto sommato, ci vogliamo ancora bene.

# RAFFO SENTI QUA!

Non è raro che parli del mio zoo - cioè dei miei due cani e del mio coniglietto. Del resto, sono un po' la mia famiglia e quindi suppongo sia abbastanza normale trovare delle affinità con il resto delle mie attività. Oggi vi parlerò di Steve, il mio coniglietto trovato l'anno scorso semi-congelato lungo una strada. Io voglio piuttosto bene a Steve e la cosa non è del tutto scontata. I miei due bimbi (così chiamo i miei due cani) sono estremamente affettuosi, poche bestie meglio dei cani riescono a farti comprendere l'amore assoluto, come quello che provano per il loro padrone. Ogni mattina da quando sono nati e ogni volta che mi rivedono, mi fanno capire quanto io sia al centro del loro universo; a prescindere da come li tratti (entro certi limiti, d'accordo), i cani adorano e vivono per il padrone. Con Steve è diverso. Prima di tutto non si fa capire con lo sguardo, lui sta lì, ti guarda, ma non sai se ti disprezza o stravede per te. Poi non ha il senso della riconoscenza: la mia morosa gli dà da mangiare due volte al giorno verdure che compra appositamente al supermercato (ma non solo lattuga, anche un pezzo di peperone, una carota, radicchio, finocchio... ecc. insomma una perfetta dieta bilanciata per conigli), lo fa uscire in giardino per tre ore e tutte le volte c'è la pantomima che non si vuole far prendere dalla gabbia per essere messo fuori e non vuole farsi prendere per essere rimesso dentro... insomma non vuole farsi toccare e bon. Con me è diverso: io mi occupo solo di pulirgli il contenitore dove fa quintali di palline di roba marrone, non gli do da mangiare e non gli do la libertà. Però da me si fa accarezzare, dalla morosa no. È forte perché mi basta mettere la mano nella gabbia che lui arriva e mette il muso sotto. Se la tengo ferma lui sta lì e aspetta che l'accarezzi. Quando la morosa gli si avvicina lui l'attacca: avete mai visto un coniglio attaccare? Beh, non so come fanno gli altri, ma Steve compie dei piccoli balzi e con le zampine in avanti ti colpisce. Non riesce nemmeno lontanamente a far male, ma si vede che ci mette impegno. Alla fine tutto quello che Steve concede (alla morosa manco quello) dopo che lo accudiamo, lo curiamo, lo alimentiamo e lo teniamo pulito, è di farsi accarezzare. Eppure mi sta simpatico, forse perché è indifeso ma più probabilmente perché attacca la morosa. Cosa voglio dire con questo? Beh, che a noi (esseri umani) non serve essere corrisposti, possiamo voler bene a una pianta, a un pallone come in Cast Away, e a un coniglio che non si capisce cosa pensi quando ti guarda. C'è una morale in questo? Probabilmente sì, ma ognuno ha la sua.

**Raffo**

## MASCHIO O FEMMINA?

Caro Barone di "Ma questa notte è ancora nostra" Raffo,
mi trovo a esporti un problema televisivo-psicologico.
Devi sapere che fino all'età di 12 anni sono spesso stato scambiato per una bambina. Poi col liceo sono diventato il "diverso" dell'istituto, fino a giungere da ultimo all'università e a liberarmi da quest'etichetta nel momento che mi sono fidanzato con Miss Seno d'Oro 2005 (e ora già mi pare una vecchia, ma questo è un altro problema). Ieri sono andato a comprare un televisore ultra HD e, a un certo punto, un tecnico mi ha fatto una domanda che mi ha rigettato nel baratro dell'insicurezza: "Maschio o femmina?". Prontamente ho risposto "maschio" e ho ricevuto in mano dei cavi, lo stesso dicasi con riferimento al lettore dvd e al digisat. Tornato a casa, scopro che "maschio-femmina" è un tipo di jack dei cavi e mi ritrovo a non poter connettere niente essendo tutti "maschio". Come faccio? Dove li metto questi cavi? Una risposta, essendo tutti "maschio", mi è sorta spontanea, ma non penso risolva il problema.
Attendo lumi, sommo Raffo.

**Dolente Pio "Siena mi fé, disfecemi Maremma"**

*Chi mi conosce sa che non sono particolarmente avvezzo al riso. Difficilmente rido alle battute e faccio una gran fatica a esibirmi in sorrisi di circostanza. Riesco vagamente a sorridere quando tutti si sganasciano, questo per dirti che la parte centrale della tua lettera mi ha quasi fatto muovere il muscolo tra il labbro superiore e inferiore (praticamente mi sono molto divertito).*
*Venendo all'argomento della missiva, i cavi sono oggetti molto resistenti: io ne ho comprati diversi metri per calarmi dal tetto di casa mia al giardino. Oggi magari non servirà a niente, domani forse nemmeno, ma arriverà il giorno in cui mi troverò su un tetto e grazie ai miei cavi potrò scendere.*

## GLI ESSERI RIBUTTANTI DELLA TERRA

Ciao Raffo,
ti scrivo per chiederti la soluzione a un mistero, perché di questo si tratta: LE CIMICI.
Allora, non mangiano, non cagano, non respirano, non fanno nulla di utile (aggiungerei che puzzano. NdRaffo); ipotizzo a questo punto che neanche si riproducano, anche perché Mamma Natura mai avrebbe permesso che una scena così orribile potesse avvenire.
Dunque, come è possibile che, almeno qui al Nord, ogni anno a ottobre avvenga letteralmente un'invasione? Perché? E in modo particolare, come ne usciamo vivi per il bene delle prossime generazioni?
E anche... ma come cavolo hanno fatto a non estinguersi? Perché il triceratopo e lo pterodattilo sì e loro no? Che ingiusta che è la vita, oh.

**Stammi bene.**
**Lorevelation**

*Le cimici sono degli esseri ributtanti che non meritano di esistere sulla Terra, questo è ovvio e lapalissiano. Le cimici però sono anche esseri piuttosto affascinanti, se non altro per la strategia difensiva che utilizzano: quando vediamo una cimice ci viene l'immediato impulso di ucciderle, questo è giusto e naturale, perché sono appunto degli esseri ripugnanti, ma quante volte lo facciamo? Nel complesso poche, perché sappiamo che se le schiacciamo come meritano poi puzzano come l'inferno, in genere quindi ci limitiamo a raccoglierle e buttarle fuori dalla finestra. Perché stanno al mondo? È una domanda interessante che potrebbe avere molteplici risposte: la prima che mi viene in mente è che esistono per farsi odiare. Le cimici sono il catalizzatore dei nostri sentimenti negativi e odiando le cimici evitiamo di odiare gli gnu, animali molto più utili sulla terra.*

## LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

**(Questa lettera non ha risposta perché è finito lo spazio a mia disposizione e bon. NdRaffo)**

ImPICCIONE Raffo,
oggi mentre andavo a lavoro mi si è presentata davanti allo scooter una scena allucinante. V'erano due piccioni, di cui uno spappolato in mezzo alla strada in un tripudio di interiora che nemmeno al banco macelleria dell'Esselunga; l'altro con metà corpo schiacciata e l'altra metà che girava intorno a mo' di perno... Ho pensato subito a te, la vendetta della razza umana contro la razza picciona è iniziata evidentemente, ma non provi un po' di pena per queste povere bestiole che ogni giorno rischiano la vita per due semi di becchime?
Magari hanno famiglia, a casa ci sono i piccoli che pigolano in attesa della mamma che, oggi, non tornerà.
Magari erano piccioni che contenevano in sé il seme dell'Evoluzione che li avrebbe trasformati in creature bellissime. Seme che ora, morendo, non si ripresenterà che tra migliaia di anni.
Personalmente però, da bravo tuo discepolo, sto addestrando i gatti a cacciare e distruggere le zanzare (milioni) che ho in casa. Poi passerò ad addestrarli per la caccia al piccione.

**Fedelmente tuo,**
**Picard**

Pagina mancante

# ADSO

*Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.*

A cura di: Adso adso@sprea.it

# IL RAS DEL QUARTIERE

***In attesa di una nuova svolta videoludica nella mia vita, mi sto dando a praticamente tutto. E alla fine sono pure finito a riemulare i mai dimenticati giochi da bar.***

Qualcuno, su quell'Enorme Monumento alla Procrastinazione da Ufficio che il mondo chiama FaceBook, mi ha esortato a continuare a parlare del dilemma della consegna tra il sottoscritto e il ToSo (contento Tosino? Stavolta niente nomignoli "simpa" che fanno riferimento a tutte le tue qualità)(quanta pazienza. ndToSo) ma 'sto giro – oltre ad essere in enorme ritardo, che oramai è la prassi e quindi non interessa più a nessuno – sto scrivendo in un grigio pomeriggio di una domenica di novembre; fuori piove e il tradizionale pranzo di famiglia a casa dei miei genitori vedeva come portata principale un sanissima Cassoeula (per i non lombardi, googolate e capirete), quindi boh... la voglia di "gigioneggiare" non è molta specie, tra un'eruttazione di aria emessa bruscamente e rumorosamente dalla bocca e l'altra.
[+]Chi segue di mese in mese questa rubrichina sa che sto attraversando uno strano periodo videoludico dovuto a una fase (per definizione, una fase è qualcosa con un termine, ma qui la luce alla fine del tunnel manco si intravede) professionale e lavorativa parecchio pesante che mi porta ad avere, mio malgrado, pochissimo tempo da dedicare al videludo, che mi costringe ad abbandonare delle seppur blasonate produzioni in uscita in questi mesi per lanciarmi alla ricerca di tutto ciò che si può racchiudere nel lemma "una partitella veloce o due e poi si chiude".
Dopo aver attraversato le chine anche più torbide di tutta l'offerta casual, free to play e browser game, mi sono rituffato ancora una volta nelle dolci e inebrianti vie che conducono al vialone della nostalgia, dei Bei Giochi dei Tempi Andati Quando Ci Si Divertiva Anche Con un Pixel Quadrato e Mica Come i Giovani d'Oggi Che Se Non C'è la Grafica Boom Boom i Giochi Li Schifano e Manco Li Provano. Ecco, permeato da questo mood mi sono lanciato a riemulare vecchie glorie da bar (delle quali ovviamente possiedo TUTTE le schede jamma originali) tramite quella bella idea che fu, ai tempi, il M.A.M.E..
Che bello ributtarsi su quelle antiche incarnazioni del genio espresso con pochi pixel! E che comodo farsi una partitella veloce a Galaga, Xevious, Mat Mania, Exciting Hour e a Double Dragon: tutte pietre miliari della mia solida carriera scolastica e/o di ore rubate al catechismo del sabato pomeriggio.
Bello poi l'emulatore, che mi permette anche di salvare i miei record come avveniva ai Bei Tempi, con quelle tre letterine che dovevano essere la tua sigla, il tuo nome di battaglia.
Ma ti ricordi (qui ho deciso di cambiare stile e di rivolgermi a un mio ipotetico coetaneo, un'evoluzione della cifra stilistica dell'Adso che avete conosciuto fin'ora) di quando, grazie a quelle letterine lì, si creavano i miti e le leggende? Avendo passato infanzia e adolescenza in un paesino di 600 anime, la creazione del Campione del gioco ospitato nel baretto o nel circolino – unici due locali che ospitavano un "cassone" ciascuno – era roba da Cronache Epiche e quella sigla lasciata lì al primo posto segnava la nascita di miti e leggende. Essendo ancora praticamente un bambino, guardavo con ammirazione i "ragazzi grandi" scalare e conquistare la vetta della popolarità ludica del paesello, e offrii il mio pronto supporto al processo di richiesta formale di lasciare il gioco sempre acceso, pure la notte, per non cancellare il punteggio ottenuto. Ricordo poi con un sorriso che uno dei Master che aveva un record imbattibile a Pac-Man è ora un ministro della nostra Repubblica (da indovinare è facile); questo allora giovine ragazzino aveva saputo, pare da degli amici di Milano, come eseguire un certo schema in maniera pedissequa, schema che gli permetteva di inanellare livelli su livelli senza che manco un fantasmino si azzardasse a fare capolino. Il suo BOB rimase in cima alla lista per i secoli a venire, assolutamente imbattuto fino al giorno in cui Pac-Man venne sostituito con Gyruss.
Una volta superata la quinta elementare dovetti cominciare a recarmi nella vicina metropoli: la tentacolare Varese, che con i suoi ben 70.000 abitanti rappresentava quanto di più vicino a una città avessi mai frequentato. Lì capii, frequentando il bar vicino alla stazione dei bus che sfoggiava uno sfavillante Galaga, che le dimensioni della Gloria Ludica erano un pelo più vaste di quelle di un microscopico paesino, ma che comunque rimanevano circoscritte ai soli frequentatori del bar e/o al quartiere che lo attorniava. Il fortunato campione veniva additato con rispetto dai più: un vero e proprio "Ras del quartiere" che godeva diritti e privilegi, non fosse solo per la folla accalcata di fronte al gioco che si apriva al suo incedere spavaldo verso il coin-op, sfoggiando la sfavillante 200 lire con sorriso sardonico.
In quel contesto più cittadino, emergere in classifica era difficilissimo e la mia "tag" L.C riusciva a balenare di tanto in tanto in classifica solo dopo un doloroso reset della macchina; a parte un momento di gloria con Xevious, dovuto a un oriundo comasco che mi aveva insegnato la posizione degli invisibili silos (che lui però chiamava "funghi") che aveva strappato parecchi "ooohhhh" di ammirazione dalla folla formatasi alle mie spalle durante una sessione da paura.
Con il passare degli anni sappiamo tutti cosa è successo: i coin-op sono praticamente scomparsi dai nostri bar e i PC hanno cominciato a darci la possibilità di giocare online non solo con il vicino di casa, ma addirittura potenzialmente con qualunque giocatore nel mondo.
Qui le cose si cominciavano a fare più ardue, ma i nickname cominciavano a farsi strada nei vari forum e nelle varie community. La sfida più ad ampio raggio introduceva però alcuni problemi pratici: come fare a determinare IL campione? Come poter laureare un campione a livello planetario, o anche solo europeo o italiano, in un sistema che non prevedeva la vicinanza fisica e la possibilità di determinare con sicurezza l'identità del campioncino?
La possibilità di usare falsi nickname, il problema del PING e tutte le menate più o meno tecnologiche di cui ho ampiamente parlato negli anni passati mettevano a freno la volontà di stabilire chi fosse il "Ras" della rete.
L'ampliamento del campo di gioco creava problemi mai affrontati prima, o forse sì. Mi chiedevo, infatti, come ai tempi si fosse potuto stabilire chi fosse il campione di una intera città. In aiuto ci venne l'evento dei LAN Party che cominciavano a diventare un fenomeno sempre più diffuso, laureando diversi campioni in altrettante multiformi discipline.
Al di là della difficoltà di comunicarlo ai media, in cerca di un generico "campione dei videogiochi" immaginandosi un pazzo poliedrico assolutamente bravo in tutto, con tutto lo scotto di una cattiva diffusione culturale del fenomeno dei videogiochi, c'era da stabilire CHI fosse titolato a decretare chi fosse il campione, anche solo italiano.
Il panorama del netgaming di allora (fa paura pensarlo ma stiamo palando di quasi 10 anni fa) proponeva diversi attori che si autodefinivano GSP (Game Service Provider), più una serie di associazioni culturali la più attiva delle quali era ANVI (Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani), ognuno dei quali proponeva il proprio evento online, il proprio LAN Parti, i proprio campioni.
Come decidere se il Campione Italiano fosse quello laureato da NGI (il sottoscritto) oppure GiB (ciao e.BreakeR!) o GamersRevolt (ciao Ginofelino!) o da una delle associazioni?
Il problema non trovava una soluzione pacifica visto anche il clima altamente competitivo che animava i vari attori, ognuno dei quali era ovviamente convinto di essere LA organizzazione deputata a decretare la qualunque: o per ragioni anagrafiche (siamo nati per primi) o per numeri (abbiamo più giocatori di tutti registrati sui nostri forum) la questione era ben lungi dal dipanarsi.
Come avremmo risolto la situazione? E soprattutto: ci sarebbe stata una soluzione?
Per la prima volta in questi anni di collaborazione con TGM succede una costa buffa: ne parleremo il prossimo mese! :P

A cura di: Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

# CONFESSIONI DI UN GAME DESIGNER

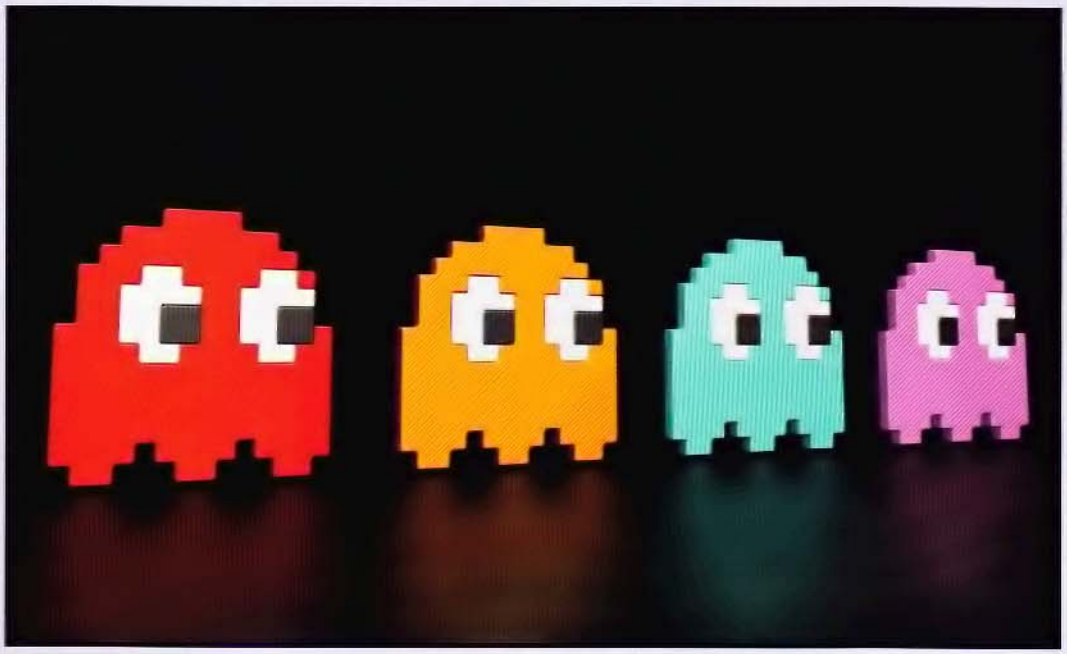
**Quando vivi due vite diverse, è difficile ricordarsi da che parte stare.**

Il potere è tra le mie mani. Ho il fuoco sacro della creatività che brucia sui palmi. Io posso decidere chi vive e chi muore. Io posso disporre della vita e del tempo della gente ludica. Si fa come dico io, e come dico io soltanto. Io sono colui che traccia la tua strada e che veicola il tuo dialogo. Nulla di quello che fai nei miei mondi virtuali ti sarebbe possibile se non l'avessi deciso io. E quando ti capita di staccare le sinapsi dalla colonna vertebrale del mio videogioco, magari per denigrare il lavoro che io ho svolto per te, ricordati che il mestiere di plasmatore di mondi non è così facile come credi. "Da grandi poteri derivano grandi responsabilità" ha detto qualcuno con un po' di senno nelle vene. E io il potere ce l'ho... eccome se ce l'ho! E quindi, ho anche grandi responsabilità.

La prima di queste è di darti piacere, di donarti l'impressione di essere un elemento attivo della strada che ho tracciato per te. Ti regalo il fallace stupore di un mondo aperto dove girare liberamente, nascondendo la costrizione della logica dietro a un velo a te invisibile. L'algoritmo non lo freghi: nei videogiochi non esiste l'imponderabile casualità. Io sfrutto la sospensione dell'incredulità alla quale sei assuefatto, così che tu possa ignorare l'impossibile che ti preparo dietro a ogni angolo.

L'altra grande responsabilità che ho è quella di preparare per te una giusta sfida. Tu sei tu, ma sei diverso dai tanti "tu" che compongono il mio popolo. Non ti devi annoiare con il frutto del mio lavoro, ma nemmeno frustrare. E come per te, questo deve valere anche per tutti gli altri che concederanno fiducia al potere delle mie idee. Se ti sembra facile, prova a pensare come potresti cucinare un unico piatto per una sala ricca di commensali, facendo in modo che tutti escano soddisfatti dal tuo locale. Bisogna mescolare i sapori in modo equilibrato, così che che tutti possano sentire sul palato i gusti che più aggradano, e ignorare quelli che non procurano piacere. È un'armonia che si raggiunge solo dopo tanta fatica e tanti errori. Mi perdonerai, quindi, se dovesse talvolta capitare che un mostro non sia grosso o cattivo quanto vorresti? O che una piattaforma sia un po' troppo difficile da raggiungere anche con un salto preciso? O che quelle maledette curve in cui perdi sempre quei centesimi necessari alla vittoria siano troppo complesse da interpretare? O ancora, avrai rispetto degli sforzi che ho fatto per te, qualora dovessi accorgerti che un brano è troppo facile da suonare? O che le unità che produci nella tua base spazzano via con troppa comodità le milizie avversarie presenti sulla mappa?

Devi sapere, caro videogiocatore, che se trovi qualcosa che non ti piace nei mondi che creo per il tuo piacere ludico non è certo conseguenza della mia intenzione di procurarti fastidio. Non ritenermi, perciò, un cialtrone, perché il mio potere è direttamente proporzionale agli strumenti che mi vengono forniti da chi mi paga per il prodotto finito. Io sono un re solo in virtù dello scettro che mi viene messo tra le mani. E certo, quando accade che la carta che mi viene messa davanti è bianca, allora so di dover contare solo sulla mia fantasia. Solo sulla mia creatività. Solo sulla forza delle mie idee. Ed è allora, caro il mio videogiocatore, che la mia paura diventa la mia forza, perché so che il mio passo sarà attento a quelli che sono i tuoi desideri. Ma ricordati sempre che sotto alla punta di ghiaccio che vedi galleggiare nell'oceano c'è un iceberg di cose nascoste delle quali io solo sono il depositario. Da grandi poteri derivano grandi responsabilità. Ma in fondo, anche grandi piaceri.



Pagina mancante

Pagina mancante